Komoda 5

Magazyn gier na komputery i emulatory Commodore 64



TITANIC BLINKY - SILKWORM
ROBBO - VIXEN - NEW ZELAND STORY
AIRWOLF - ARTAX NEBULUS - SHAMAN
ZYCIE MAKLERA - THUNDER ZONE

Start

Witajcie! Muszę Wam się przyznać, że miałem lekkiego stracha, ponieważ ciągle dręczyła mnie myśl, która wbijała do głowy jedno zdanie „Szybciej, trzeba zdążyć przed Silesia Party 5". Postanowiłem, że piąte wydanie Komody będzie dedykowane tej dużej i jedynej w Polsce commodorowskiej imprezie. Dzięki wspaniałej redakcji, zdążyliśmy przed SP 5 i przygotowaliśmy dużo interesujących artykułów, opisów, recenzji itd. Na początek Fresh Fruits, czyli duża dawka ostatnio wydanych gier na C 64 (nazbierało się trochę). Kilka stron dalej interesujący wywiad z Rafałem Szyją, współorganizatorem wszystkich edycji Silesia Party. Mamy w końcu pierwszy konkurs w naszym magazynie, dotyczący gry TRAZ, który wymyślił i zorganizował Uka. Szczegóły w numerze. Ponadto kilka ciekawych, nostalgicznych artykułów, opisy , recenzje, wywiad z Mariuszem H. Jakubowskim i stałe rubryki. Nad składem magazynu i grafiką czuwa teraz Piotrek (Neurocide), dziękujemy. Powitajmy w redakcji trzy nowe osoby, a są nimi Tomxx , Minimoog i Agat. Fajnie, że chcecie z nami współpracować. Nasza redakcja liczy już sporo osób i każdy z nas stara się tutaj zostawić cząstek swojej pasji. Idziemy do przodu. Ok. Już się zmywam i zostawiam Was sam na sam z piątym numerem.

Pozdrawiam: KOMEK

KOMODA #5

KOMODA #5

KOMODA #5

KOMODA #5

KOMODA #5



Redakcja – Komek (red. naczelny) /uka/, SM, Ramzes XIII, Minimoog, Tomxx, Will, Kenji (teksty), Neurocide (opracowanie graficzne), Agat (korekta).

Goście i pomoc – Ramos, Tomek, Johnny, Akira, Hery, Maik Schilling

Cover Disk

Wszystko zaczęło się, od opisu malutkiej (512 bajtów) gry pt. Melting Ice umieszczonego w poprzednim wydaniu rubryki Fresh Fruits. Jakoś zachęcił mnie ten tekst i zdecydowałem się przekonać na własnej skórze, co może wyniknąć z tak drastycznego minimalizmu. Okazało się, że grywalność jest na poziomie i rozmiary kodu mają się do niej nijak. Pograłem trochę dłużej, a w międzyczasie, w mojej łepetynie myśl się zrodziła, że może watro by przyjrzeć się innym produkcjom 'wagi piórkowej'. Poszukiwania w zasobach CSDb były nader owocne (około 140 pozycji w kategoriach 512b,1k, 2k i 4k game) i dość długo nie miałem dylematów w stylu „a w co by tutaj zagrać?". Przeglądając, 'testując' sukcesywnie jeden, drugi... dziesiąty tytuł i zapisując, co ciekawsze na wirtualnej dyskietce, pomyślałem sobie, że jeśli się już zabrałem za taką selekcję to, czemu miałbym nie podzielić się wynikami? Rezultat to dołączony do numeru dysk z kilkudziesięcioma wybranymi mini grami - ot, taka kompilacja. Są to w większości gry, które zgłaszano do organizowanego, począwszy od 2001r. multiplatformowego MiniGame Compo (przy okazji zainteresowanych odsyłam do aktualnej strony konkursu: http://minigamecompo.weebly.com/). Jeśli ktoś chciałby przejrzeć kody źródłowe zamieszczonych gier, to część z nich udostępniono i można je znaleźć na CSDb (radzę zajrzeć na podstrony minionych edycji wymienionego powyżej ewentu).

/uka/

SPIS TRESCI

TITANIC BLINKY

Niejaki Arthur J. Hackensack, szalony miliarder z Teksasu, zapragnął zapanować nad światem. Oczywiście zdawał sobie sprawę ze stopnia trudności tegoż zadania, toteż uknuł plany porwania znanego naukowca Frobisher'a Goonhilly'ego, specjalisty od zagadnień paranormalnych. Profesor zmuszony był porzucić wieloletnie badania nad nowym, alternatywnym i niezanieczyszczającym środowisko źródłem energii (zielona energia miała być pozyskiwana z negatywnej aury, jaką odczuwa się w pobliżu nawiedzonych domostw), a zamiast tego wykorzystać je zgodnie z 'widzi mi się', nowego pracodawcy, tj. do niezbyt już szczytnych celów. W ten sposób, w ręce złego Artura, trafia broń psioniczna o niewyobrażalnej sile. Wkrótce Nowy Jork zostaje zamieniony w gąbkę kąpielową, a niedługo potem Wieża Eiffla przeistacza się, ekhm... w zestaw do przypraw? Rządy kolejnych państw zmuszone są uznać nowego władcę. W chwili, gdy wydaje się, że wszystko jest już stracone pojawiasz się Ty, agent Stowarzyszenia do Zapobiegania Przestępstwom Paranormalnym, Nadużyciom Kinetycznym i Zagrożeniu Rzeczywistości - agent Blinky! Międzynarodowe służby bezpieczeństwa zrzucają Cię na pokład Titanic'a - aktualnej bazy wypadowej Hackensack'a. Pozostaje Ci odnaleźć i obezwładnić szaleńca...I jeszcze jedno - jesteś duchem... dosłownie!

Misję zaczynasz na pokładzie parowca. Musisz dostać się do jego wnętrza, ale zanim dojdzie do konfrontacji z Arthur'em, trochę się nabiegasz. Widzisz te, walające się wszędzie, muszle? Postaraj się znaleźć je wszystkie, rozbić i zebrać ukryte w nich nutki. Uważaj, bo część muszelek ktoś podstępnie nafaszerował bombami! Gdy już skompletujesz całą partyturę skieruj się na dach parowca i odegraj melodyjkę wskakując na podwyższenie jednego z kominów. Od tego momentu drzwi na mostek kapitański stoją przed Tobą otworem (wejście znajdziesz po lewej stronie pokładu). Wewnątrz pomieszczeń uważaj na zapadające się platformy i śmiercionośną podłogę. Strzelając w 'falujące' pojemniki, wejdź w posiadanie kombinezonu płetwonurka. W nowym wdzianku możesz już, bez obaw, wyskoczyć za burtę. Teraz musisz







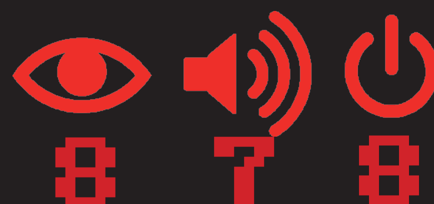


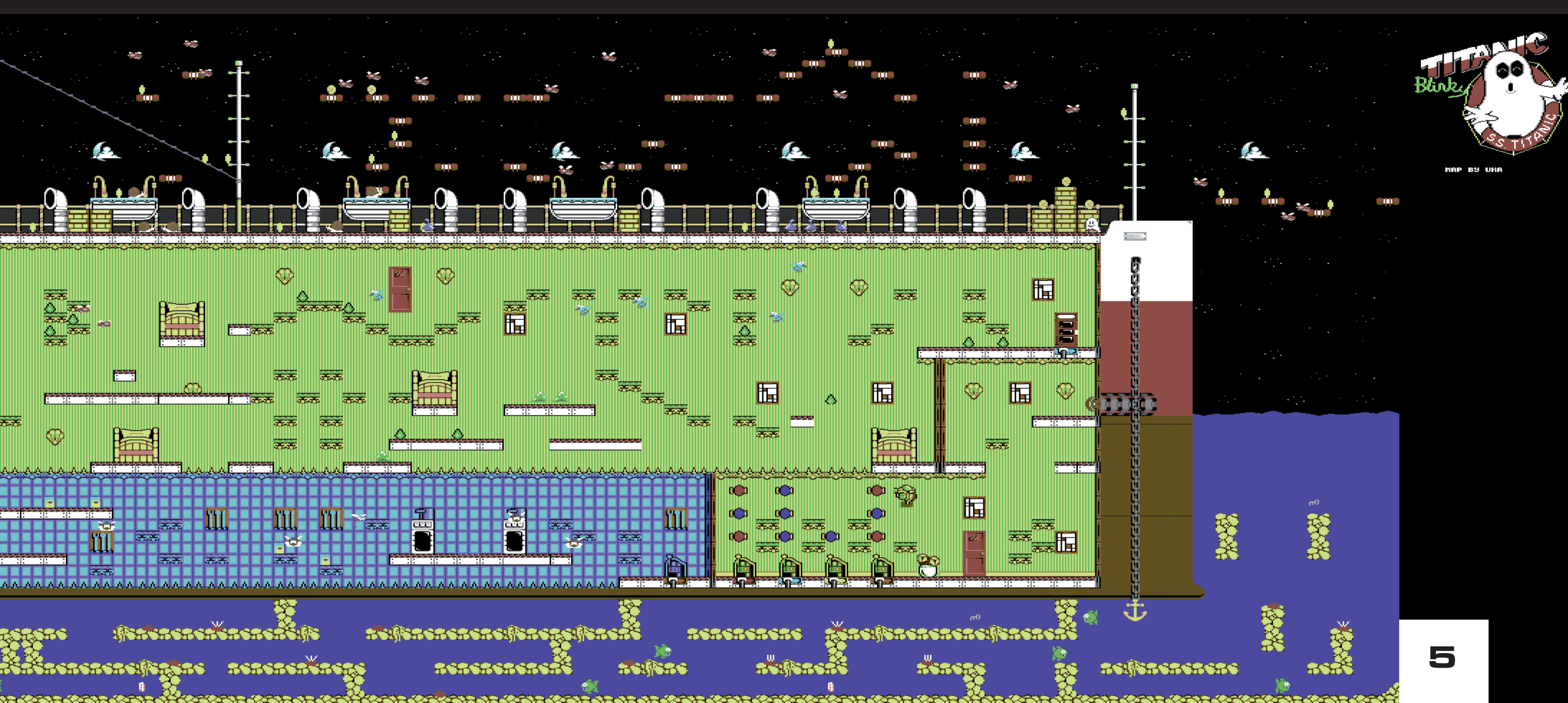
działać szybko. Omijając piranie i czerwone, niezidentyfikowane plugastwa (koralowce?) postaraj się odnaleźć sześć kluczy, a następnie, wspinając się po łańcuchu kotwicy, dotrzeć do śluz. Tlenu stale ubywa, ale nie martw się, bo w labiryncie podwodnych jaskiń znajdziesz parę dodatkowych zbiorników z powietrzem. Tym sposobem dotarłeś do dziwnej machiny, będącej prawdopodobnie jeszcze jednym z wynalazków, uwięzionego przez Hackensack'a, profesora. Za pomocą urządzenia możesz się przenieść do niedostępnych pomieszczeń, znajdujących się pod pokładem. Strzelając w czerwone i niebieskie mechanizmy, ustaw strzałki tak, by wyrzucona przez machinę kula ektoplazmy trafiła Cię, gdy będziesz stał na jednym z czterech stanowisk. Najpierw użyj niebieskiego i pomarańczowego przejścia. Musisz dotrzeć do dwóch kluczowych przedmiotów: pistoletu i zielonej kuli. W kuchni znajdziesz też, jedyny w grze, regenerator energii. Pozostałe artefakty (kryształki i babeczki) dodają punktów, ale nie trzeba ich zbierać, by ukończyć grę. Teraz, gdy jesteś już gotowy na spotkanie z Arturem, użyj żółtego teleportu. Niedoszły władca świata będzie nerwowo podskakiwał i ciskał w Ciebie dyskami, ale to Ty jesteś super agentem i kilka celnych strzałów załatwi sprawę. Powodzenia!

Titanic Blinky, to już druga część przygód duszka. Jeśli porównywać obie produkcje, to dwójka ma nieco gorszą grafikę, za to poprawił się gameplay. Największą zaletą gry jest nietypowa sceneria (w końcu Titanic, to nie byle co ;) i zróżnicowana rozgrywka (dodatkowe elementy jak 'zagadka' teleportera, czy podwodny wyścig z czasem.). Poziom trudności nie jest wysoki i nawet niezaprawieni w boju gracze, nie będą mieć problemów z jej ukończeniem. Gra się naprawdę przyjemnie.

/uka/

1992, ZEPPELIN GAMES





FRESH FRUITS

LADY KAKERLAK (5 EXT. LEVELS)

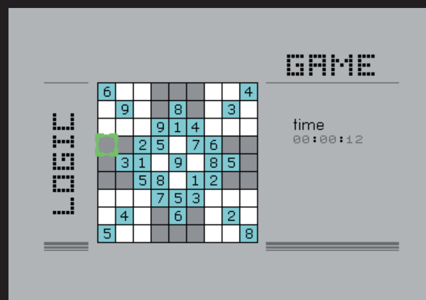
Kto pamięta tę sympatyczną grę, wydaną na początku roku?



Jeśli przypadły Ci do gustu przygody pani karaluch, to kilka dodatkowych poziomów na pewno Cię ucieszy. Dla tych, którzy zapomnieli, lub jeszcze nie grali, szybko wyjaśniam, że to właśnie o losie owadziej panny będziemy decydować. Właściwie, to będziemy szybko uciekać przed nieprzychylnym jej robactwem, zbierać kropeczki i wykorzystywać fakt, że używać drzwi obrotowych nie każdy zdolnym jest ;) /uka/

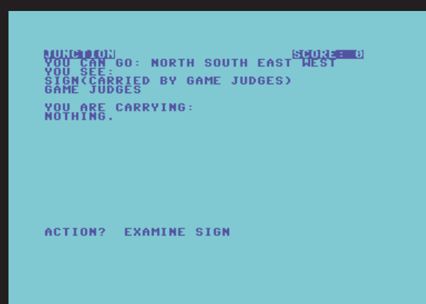
SUUJI WA DOKUSHIN NI KAGIRU

Liczby muszą pozostać samotne! Czyli coś dla maniaków japońskiego Sudoku. Gra oferuje 4 stopnie trudności i kilkanaście łamigłówek do rozwiązania. Jeśli to nie wystarczy,



kolejne diagramy można stworzyć w edytorze. To, co mnie osobiście przyciągnęło, to starannie wykonana oprawa graficzna. Szkoda tylko, że zabrakło tła muzycznego. /uka/

VALLEY OF TREASURES



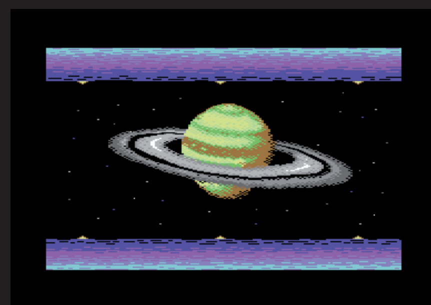
Kolejna produkcja niezmordowanego Iceout'a/Avatar. Tym razem jest to mała, tekstowa przygodówka napisana w basic'u. Aby wygrać skompletuj pięć, ukrytych w Dolinie Skarbów, drogocennych przedmiotów. Odnajdź ukrytą ścieżkę i przekonaj się co też to można znaleźć w basenie! Całkiem udana tekstówka, jeśli brać pod uwagę, że to jedynie niecałe 5kb pamięci. /uka/

MISSILE MADNESS



Można nie przepadać za produkcjami stworzonymi w tym gamemakerze, ale faktem jest, że niektóre z nich to całkiem niezłe gry. MM z pewnością do nich nie należy. Jedyne, co może się podobać, to klimatyczny zak odgrywany na ekranie tytułowym. /uka/

MK II



To przygodówka w klimatach science fiction, ze świetną oprawą audio-wizualną. Nie będzie jednak klasycznego zbierania przedmiotów, czy też zagadek do rozwiązania. Zamiast tego, gracz będzie musiał jedynie podejmować odpowiednie decyzje, a te z kolei posuną akcję naprzód. Interaktywna opowieść przedstawiająca historię

podróży przez galaktykę w towarzystwie wielkiego robota (czyżby ktoś uległ fascynacji Transformersami?). Trudno napisać coś konkretniejszego odnośnie fabuły, bo gra napisana jest w języku hiszpańskim. Trwają już prace nad angielską i niemiecką lokalizacją gry. /uka/



ON THE FARM 2



To już druga część przygód na farmie. Tym razem wcielamy się w psa pasterskiego, a naszym zadaniem jest spędzenie owczego stada do zagrody. Szczekając i popychając bardziej oporne sztuki, staramy się zaganiać owieczki, bacząc jednocześnie na ich bezpieczeństwo. Na to wszystko mamy oczywiście ograniczony czas. Wraz z kolejnym poziomem podnosi się stopień trudności, owiec przybywa, a także pojawiają się różnego rodzaju przeszkadzajki (spragniony baraniny wilk, zawadzający kot, muchomory). Zdecydowanie jeden z najlepszych owoców w tym wydaniu warzywniaka!



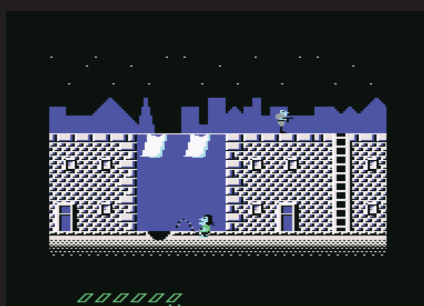
DEFF-ENDER



No proszę, co my tu mamy! Klon gry DEFENDER i to w dodatku stworzony w SEUCK'u. Cel pozostaje ten sam, czyli ocalić ludzkość przed falą złych kosmitów. Jednym słowem nawalanka na maksa. Bardzo dobrze, że udało się chociaż w połowie stworzyć ten niepowtarzalny klimat jaki posiada pierwowzór, co sprawia, że DEFF-ENDER zaliczam do udanych gier. Komek



ACTION DEF



Zostajesz wysłany na tajną misję, która polega na likwidacji wszystkich strażników znajdujących się w okolicy. Oprócz wyżej wspomnianych, na swej drodze napotkasz inne przeszkody, niektóre nawet bardzo dziwne (pranie powiewające na wietrze). Ogólnie gra nie za bardzo mi się spodobała, ponieważ jest monotonna i „kanciasta". Grafika nie rzuca na kolana, ale jakaś tam jest. Jak chcesz to zagraj, ja wole odpalić coś innego. Komek



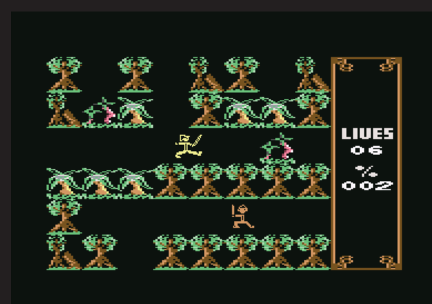
ESCAPE FROM THE ANNOYING CHAVS



Po tygodniowej harówce w fabryce pasty do zębów, zmęczony Richard postanawia udać się do ulubionego Pubu, aby napić się czegoś konkretnego i miło spędzić czas. Niestety droga do lokalu prowadzi przez niebezpieczną dzielnicę, którą zamieszkują kibole, dresiarze, blokersi (kurcze , to tak jak u mnie na osiedlu, hehehe) wrogo nastawieni do Richarda. Na szczęście ma on ze sobą kokosy, którymi rzucając potrafi solidnie załatwić chuligana. Całkiem dobra graficzka i typowe seuckowe efekty dźwiękowe wpływają korzystnie na grę. Niestety jest ona bardzo krótka i to stanowczo zaniża jej atrakcyjności. Komek



CHANG'S ADVENTURE



Bardzo dobra gra labiryntowo-przygodowa, której bohaterem jest facet o imieniu Chang. Musi on opuścić nieznaną wyspę, na której ukrył się wraz z swoją partnerką Koong-Shee. Wyspa została odkryta przez szpiegów i zaatakowana przez wojowników ninja oraz innych walecznych osobników. Twoje zadanie to odnaleźć klucz i świątynię, zabić złego bossa i udać się w kierunku łodzi, dzięki której Chang będzie mógł opuścić wyspę. Dobre wykonanie gry oraz wspaniały klimat sprawiają, że przyznaje jej najwyższą ocenę. Naprawdę warto zagrać. Komek

COINS



Niestety żyjemy w takich czasach, że liczymy każdy grosz, ponieważ zarobki w naszym kraju często kojarzą się z zasiłkiem lub jałmużną. Smutne ale prawdziwe. Grając w grę Coins możemy sobie przynajmniej poukładać monety względem kolorów (wartości), które są rozmieszczone na całym ekranie. Mając do dyspozycji kwadrat, musimy umieścić w nim cztery monety o tym samy kolorze. Zadanie nie należy do łatwych, ponieważ mamy na to bardzo mało czasu. Na pocieszenie dodam, że po ułożeniu czterech tych samych monet w kwadracie, czas zostaje uzupełniony do maksimum. Coins to bardzo prosta i malutka gra ale potrafi naprawdę wciągnąć, i to jest najważniejsze. Komek



FLAWSHOW



Oto kolejna seuckowa nawalanka, której twórcą jest Anthony Burns. Akcja gry to jeden wielki młyn. Przeszkadzajki wirują po całym ekranie w szybkim tempie. Bądź sprytny i strzelaj co sił, inne wyjście nie istnieje. Na uwagę zasługuje starannie wykonana grafika i niezła grywalność. Flawshow posiada tak zwany „magnes", który sprawia, że ciężko oderwać dłonie od joysticka lub klawiatury. Komek



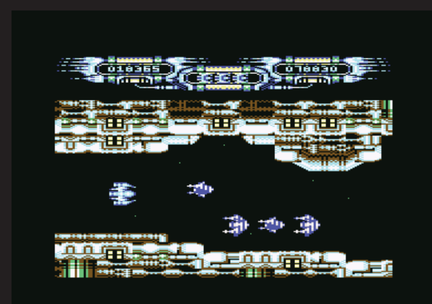
ESCAPE



Gra ESCAPE powstała w latach 90-tych, ale nikt nie wiedział o jej istnieniu z wyjątkiem kilku osób. Ukazując się, w marcu bieżącego roku, na stronach internetowych zaskoczyła wszystkich fanów C64. Postanowiliśmy ją umieścić w rubryce Fresh Fruits, ponieważ w sensie publikacji jest nowa. Escape, to bardzo fajna labiryntówka. Twoim celem jest wydostanie się z dziwacznej futurystycznej budowli, którą zamieszkują groźne dla Ciebie stworzenia. Na drodze spotkasz różne bonusy w postaci dodatkowych punktów i uzupełnienia energii oraz bardzo przydatne teleporty. Gra posiada dobrą , pstrokatą grafikę i przyjemną muzykę. Komek



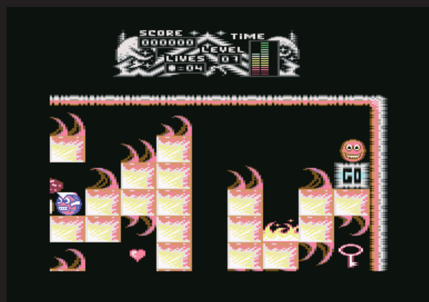
EDGE GRINDER



Tytuły takie jak: Armalyte, Parsec, IO, Lion Of The Universe, sprawiają, że aż mi ciarki po plecach przechodzą. Edge Grinder jest w tym samym stylu i na dodatek wydana na cartridge'u. W grze poruszamy się statkiem kosmicznym, którego zadaniem jest zestrzelenie jak największej ilości wrogich maszyn. Niestety, gra posiada tylko jeden dłuższy level, to jednak trochę za mało. Na szczęście grafika oraz muzyka stoją na bardzo wysokim poziomie i w dużym stopniu rekompensują brak pozostałych leveli. Komek



JIM SLIM



Firma Protovision zawsze stara się wydawać gry, które są dobrze zrobione. Jim Slim zaskakuje nas doskonałą grafiką, wspaniałą muzyką oraz dużą grywalnością. Przemierzając piętnaście dziwacznych krain, musisz uwolnić swoją ukochana Candy z rąk strasznego tyrana oraz odzyskać skradzione magiczne czaszki. Po prostu długa droga, pełna przygód i niespodzianek. Marzy mi się, aby tak dobrze wykonane gry częściej wychodziły na C 64. Komek



FORGOTTEN FOREST



W poprzednim numerze naszego pisma, mogliście przeczytać opis gry Forbidden Forest, który przygotował Ramzes. Tym razem chciałbym was poinformować, że powstała nowa, bardzo podobna gra z niewiele różniącym się tytułem Forgotten Forest. Nasz bohater znajduje się w tajemniczym i niebezpiecznym lesie, zamieszkałym przez duże pająki, osy, ropuchy, nietoperze, węże i upiory. Do dyspozycji ma miotacz ognia, za pomocą którego musi spalić wszystkie złe stworzenia. Na końcu gry trzeba będzie stoczyć walkę z okrutnym demonem i zniszczyć jego kły oraz szpony. Ogólnie gra prezentuje się dobrze, więc można ją zaliczyć do udanych. Komek



SHEEPOID



Owce uzbrojone w pociski i bomby? O kurcze! Co się na tym świecie dzieje!? Sheepoid, to fajnie zrobiona shoot'em up, która wymaga od gracza mega refleksu. Kierując dwiema owcami, musisz strzelać do wszystkich wrogich istot, uważając przy tym, aby nie zastrzelić białych owieczek, które od czasu do czasu przebiegają przez ekran. Grę stworzył Richard Bayliss, a następnie została wydana przez Psytronik. Sheepoid, to doskonały sposób na rozładowanie nadmiaru emocji. Sprawdź! Komek



SILKWORM

Przedostanie się przez doskonale uzbrojoną artylerię oraz mocny atak powietrzny często graniczy z cudem! Być może lubisz niebezpieczne wyzwania i adrenalinę, ale czy na pewno jesteś na to gotowy? Lepiej sprawdź!

„Cześć Arek! Chodź, siadaj, zobacz jaką super gierkę odkryłem”. Spojrzałem na ciekawe intro przedstawiające silny wybuch, na tle którego widniał tytuł gry. Od razu poczułem , że Silkworm to intrygujące dzieło. Poza tym kumpel Wojtek zawsze miał dobry gust (jeśli chodzi o gry) i byle czego nie proponował. Gra ta zwyczajne nas pochłonęła i przez kilka dni królowała na naszych Komodorkach. Ktoś, kiedyś powiedział : „Silkworm na C64, to zdecydowanie najlepsza konwersja” . Mam takie same zdanie na ten temat, jednak zdaje sobie sprawę, że mogę nie mieć racji, ponieważ każdy ma inny gust. Gra została stworzona na automaty (arcade) w 1988 przez firmę Tecmo. Trochę później powstały konwersje na komputery domowe (Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum). Wersja dla C64 została zrobiona przez The Sales Curve.

Historia gry przedstawiona jest następująco. Wcielamy się w rolę dwóch mężczyzn o imieniu Robert i Stacey, którzy są elitarnymi członkami zespołu SILKWORM. Ich zadanie polega na prowadzeniu helikoptera szturmowego G-Cobra i uzbrojonego jeepa B-Panther w celu zniszczenia wroga. Naszym przeciwnikiem jest MHC2, sztuczny mózg przyszłości, który w całości przejął kontrolę nad siłami zbrojnymi oraz bronią całego świata. Zastrasza i zmusza ludzi, aby czcili go jak Boga. Pora zakasać rękawy i rozprawić się z tyranem.

Na początku masz prawo wyboru pomiędzy Heli (G-Cobra), a jeepem (B-Panther). Możemy także wybrać opcje dla dwóch graczy, która pozwala na poruszanie się jednym i drugim w tym samym czasie. Nasza pierwsza sceneria, to teren skalisto-górzysty. Uważaj na wrogie helikoptery atakujące w grupach. Bezlitosne wyrzutnie rakietowe walą pociskami jak oszalałe, a dziwaczne robbo-helikoptery szturmują ze wszystkich sił. Na końcu tego poziomu, i na kilku pozostałych, czeka Cię spotkanie z szarym helikopterem, który atakuje pociskami. Idź na całość i zniszcz tą kupę żelastwa. Drugim bossem, pojawiającym się w dalszych etapach gry jest czołg. Pozostałe scenerie, w których toczy się akcja to: Pustynia, kanion, tereny górzyste, brzeg ogromnej rzeki, a na samym końcu baza wroga. Do pokonania mamy jedenaście poziomów. Na każdym z nich spotkasz, wyżej wymienione, helikoptery i wyrzutnie rakietowe. Oprócz tego przeróżne roboty, maszyny, pojazdy spadające ze spadochronów itp. W połowie każdego etapu pojawia się dziwaczny latający robot, przypominający smoka. Zniszczenie go pozwala na zdobycie specjalnych odznak i dodatkowych punktów. Strzelaj w migające kapsuły, które dają chwilową nietykalność lub super bombę niszczącą wszystkich wrogów w twoim zasięgu.

Na koniec warto napisać co nieco o wykonaniu gry. Grafika prezentuje się bardzo dobrze. Ciekawe scenerie przesuwające się na zasadzie- pierwszy plan wolniej, a drugi szybciej (podobnie jak w Greystorm i Flimbo’s Quest). Ładnie narysowane obiekty robią wrażenie. Muzyki brak, występują tylko efekty dźwiękowe, które pasują do gry.

Silkworm, to trudna gra, ale bardzo szybka, konkretna i emocjonująca. Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego opisu jesteś pewien swojej gotowości! Powodzenia! /Komek/

THE SALES CURVE 1988









Silesia Party 2011

Drodzy Czytelnicy. Wielkie wydarzenie już bardzo blisko. Przed nami jedna z ważniejszych imprez o tematyce Commodore pt. Silesia Party. Piąta edycja odbędzie się 21 października w Galerii Muzycznej „Parapet Bum Bum", Będzin, ul. Czeladzka 7. Całość potrwa trzy dni i zakończy się 23 października. Pewnie są tacy , którzy się jeszcze zastanawiają czy przyjechać albo właśnie teraz po raz pierwszy czytają informację o imprezie. Nie ma co rozmyślać! Tam trzeba po prostu być!

Początki S.P. sięgają 2007 roku, wtedy to 5 lipca w Katowicach odbyła się pierwsza edycja. Ci co nie są wtajemniczeni pewnie pomyślą sobie, że miejscówką był jakiś lokal lub klub, a tu figa z makiem, tym miejscem był Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących. Kolejne edycje (2, 3, 4) odbyły się w czeladzkim Centrum Kultury i Rozrywki „Traffic" (2008-2010r.).

Najważniejszym elementem S.P. są tak zwane „Kompoty" czyli konkursy na które uczestnicy wystawiają swoje prace w postaci dema, grafiki, muzyki, programów itp. Oprócz tego organizowane są turnieje w gry komputerowe i nie tylko (pierwsza edycja, mecz piłki nożnej). Nie zabrakło również zwariowanych pomysłów np.: przeciąganie liną Poloneza na czas (czwarta edycja). Aha zapomniałem jeszcze o, jakże zabawnym, konkursie karaoke. Jednak najważniejszą rzeczą na Party jest wspaniała atmosfera i commodorowski klimat.

Aby uzyskać więcej informacji na temat imprezy zapraszamy na stronę http://silesiaparty.pl/ Zorganizowaliśmy również wywiad z Rafałem Szyją, pseudonim Raf, który jest współtwórcą Silesia Party oraz strony C64 Power. Oto, co nam odpisał.

Skąd właściwie wziął się pomysł na Silesia Party?

Inicjatorem SP był Bober vel Igor Grzegorski. Był on bardzo zafascynowany demosceną i klimatem parties po wizycie na ostatnim North w 2006r. Nie chciał on, aby scenowanie w Polsce zamarło i postanowił zorganizować party. Ja zaoferowałem mu pomoc w organizacji. Skąd się wziął przy tym Ramos i Volcano, nie pamiętam [ale postaram sie to ustalić, jeśli jakieś archiwa sie zachowały ;)].



Silesia Party 1 - fot. Vansen



Silesia Party 2: Mecz Bombermania fot. Ramos

O początkach SP można tez przeczytać na forum C64Power : http://www.c64power.com/forum/index.php?action=vtopic&forum=6

Czy przed S.P. organizowałeś podobne imprezy?

Nie. było to dla mnie pierwsze tego typu wyzwanie, poza organizowaniem np. dni otwartych na uczelni :). Organizacyjnie jednak zdecydowanie lepiej wspominam kolejne imprezy pod franczyzą Silesia Party :)

Jak wyglądały przygotowania do pierwszej edycji S.P.?

[odpowiem jak sobie przypomnę... i tak dużo załatwiał wówczas Bober - m.in. miejscówkę, ja to właściwie jeszcze prawka wtedy nie miałem i jakoś mój ojciec sprzęt mój i Bobera wiózł na party place, trudno by to było opisać w szczegółach, nawet w żadnych party raportach takich informacji się nie znajdzie he, he - pytanie chyba do wykasowania :D ;)]

Co sprawia najwięcej problemów podczas organizacji takiej imprezy?

Zdecydowanie najtrudniej jest dogodzić wszystkim osobom uczestniczącym ;). W obecnych czasach jest to przede wszystkim duże spotkanie towarzyskie, niewszyscy przecież przyjechali pooglądać komputery czy prace konkursowe (swoją drogą demoparty nigdy nie były zlotami grzecznych chłopców oderwanych od komputera, toż to było wyzwolenie komputerowego kwiatu młodzieży!). Wiele osób odnawia kontakty po latach, albo przynajmniej spotyka dawnych przyjaciół (i wrogów];->), z czasów szczytu popularności polskiej sceny (przyjmijmy, że to lata '92-'99 ;)).

Mocno towarzyski charakter Silesia Party powoduje czasem niekontrolowany wystrzał ludzi poza obszar party place, napędzany często napojami etanolowymi, spożywanymi niekoniecznie w obrębie samego party :). Wierzcie, że czasem ciężko poprowadzić konkursy, gdy nie sposób nawrócić widownię przed ekran :). Trzeba jednak mieć na uwadze, że organizacja takiej imprezy to znacznie więcej zachodu niż tylko trzymanie party place w ryzach na czas trwania imprezy (Organizacja miejsca to załatwianie formalność miesiące przed imprezą, pozyskiwanie sponsorów, czy to imprezy, czy to nagród, planowanie rozkładu jazdy, szykowanie sprzętu potrzebnego podczas imprezy, sprzęt nagłaśniający, projektor... to oczywiście nie wszystkie rzeczy składające się na podstawę dobrze zorganizowanego party). Na SP na szczęście dotąd nie było żadnej poważnej demolki czy szkód doktórych musielibyśmy dopłacać, podobnie z resztą koszt wejściówek zawsze pokrywał koszty poniesione na poczet party. Niemniej jednak zawsze jest ta niepewność, że być może to do tej imprezy trzeba będzie dołożyć z własnej kieszeni (w tym miejscu współczujemy kolegom-organizatorom Symphony oraz późniejszego Riverwash ;)). Do tej pory problemów uniemożliwiających organizację party nie napotkaliśmy, ale warto przytoczyć z perspektywy czasu zabawną sytuację wynikłą na SP1, gdy pod koniec konkursów cała sala śpiewała do coveru "Boys" (nie, nie było to disko w polu ;)). Nagle wpadł ochroniarz/dyspozytor krzycząc "koniec imprezy" itd... z resztą... zobaczcie to sami: http://www.youtube.com/watch?v=SXKJ0ci-Vf3w (na szczęście kolejne imprezy nie odbywały się już w szkołach



Silesia Party 4: Kisiel i przeciąganie samochodu - fot. Randy

:P).

Jakie macie pomysły na to, żeby każda edycja nie była taka jak poprzednia? Czy wprowadzanie znacznych zmian to Wasz priorytet, a może bardziej wolicie trzymać się schematu?

SP1 oraz SP2 były utrzymane w mocno tradycyjnej konwencji, nieco eksperymentować zaczęliśmy począwszy od SP3. Oczywiście każde party ma utarty schemat, czyli: trwa od piątku do niedzieli, w sobotę wieczorem są konkursy itd. Na SP4 chciałem zaprosić posiadaczy zabytkowej i mniej zabytkowej polskiej motoryzacji ale to się niestety nie sprawdziło, środowiska te są zdecydowanie niekompatybilne :D. Za to wyjście do mediów przy okazji SP4 okazało się strzałem w dziesiątkę, gdyż rozpoznawalność imprezy ułatwiła negocjacje z "miastem" w sprawie SP5. Na SP5 zaproponowaliśmy dodatkowe kategorie w konkursach wychodząc na przód sugestiom osób chcących aktywnie uczestniczyć w imprezie (Animacja / Wild compo -czyli róbta i pokażta, co chceta, w ramach dobrego smaku ;)) oraz z mojej inicjatywy hardware compo - w ostatnim czasie pojawiło się wiele dodatkowych urządzeń współpracujących z C64. Mam nadzieję, że ta kategoria zachęci do prezentacji kolejnych (choć z pewnością wielu "ortodoksów" uzna to za profanację, gdyż standardem scenowym od lat jest "goły" c64 + 1541 +Action replay ;)).

Silesia Party 5 tuż, tuż, ale w innym miejscu. Dlaczego?

Była to decyzja niezależna od nas. Lokal "Traffic" przestał pełnićdotychczasową funkcję. Na szczęście udało się z serdeczną pomocą MOSiR-u zorganizować inny lokal.

Jednogłośnie wybraliście miejsce imprezy, czy były Jeszcze jakieś inne propozycje i pomysły?

Traffic również podlega pod MOSiR - alternatywna lokalizacja została zaproponowana przez władze MOSiR-u i po prostu przystaliśmy na to bez marudzenia (tym bardziej, że zaproponowano nam dogodne warunki).



Silesia Party 3: Niemcy w Czeladzi - fot. Zero-X

Współtworzysz stronę C64 Power. Ostatnio zauważyłem spadek jej aktywności i aktualizacji, a może się mylę?

Szefem tej strony jest Flooder vel Mariusz Młynek. C64 Power na pewno nie zamrze w najbliższym czasie. Co do aktualizacji: jest to serwis, którego treść i kierunek w dużej mierze zależy od udzielającego się community. Ponieważ - powiedzmy to otwarcie - pomimo starań, aby poszerzyć tudzież wzmocnić bazę użytkowników... nie ma chętnych do pomocy, aktualizacje i usprawnienia są często prowadzone po prostu moimi, czy Floodera "zrywami". Zastój w niusach wynika z tego, że ja nie mam obecnie czasu się tym zająć... a jak nie ja to kto? :) (każdy może dokonać wpisu niusa na stronę, ponadto nie ma nawet chętnych do tłumaczenia gotowych niusów, które podsyłał Richard Lagendijk w ramach nawiązanej przeze mnie obopólnej współpracy). Tak naprawdę poziom aktywności określa się chyba głównie przez ilość nowych postów na forum - na tym polu Power nie wypada gorzej niż serwisy, które można uznać za konkurencyjne. Są też kolejne plany na dalszy rozwój C64 Power, ale póki co nie będę ich zdradzać :).

Na pewno jest jakiś konkretny sposób aby zachęcić fanów C64 Power do współpracy. Uważasz, że zrobiliście już wszystko w tym kierunku?

Teoretycznie zawsze można zrobić coś, aby było jeszcze lepiej. Gorzej z praktyczną realizacją, tudzież zaangażowaniem zasobów w, bądź co bądź, projekt hobbistyczny, kiedy priorytety czysto życiowe biorą górę. Ponadto brakuje świeżej krwi,

nie tylko na demoscenie. Wydaje mi się, że aktywność na stronach poświęconych retro komputerom była większa na początku nowego millenium. Obecnie wyczuwam chwilowy retro trend (widać to choćby po muzyce, teledyskach...), ale wydaje mi się, że w Polsce nie jest on tak bardzo odczuwalny, może przyjdzie dopiero z pewnym opóźnieniem. W ciągu ostatniego roku w serwisie C64Power nastąpiły następujące zmiany: Nowy silnik forum (z zachowaniem starych postów + nowe działy), Wiki (niestety nie ma chętnych do redagowania, z drugiej strony podobny projekt już istnieje - w języku angielskim), powiadomienia RSS zarówno dla forum jak i niusów na stronie, Fanpage na NK oraz Facebooku (który dodatkowo sam buduje treść wyświetlając RSS pobierane ze strony macierzystej).

Wszystkie te mechanizmy tak naprawdę pozwalają na dotarcie informacji o nowościach na stronie do większej ilości osób zainteresowanych, co moim zdaniem powinno przyspieszyć kontrreakcję oraz zwiększyć ilość aktywnych użytkowników - ale jak praktyka pokazuje niewiele to wniosło. Ponadto, w miarę możliwości zebrałem party raporty Sebaloza, sam też napisałem raport z Forever - innych osób chętnych do pisania artykułów nie ma, niektórzy z którymi rozmawiałem i prosiłem o napisanie artykułu o czymś czego dokonali twierdzili, że zrobią to, gdy otworzą własną stronę internetową - jak wielkim błędem jest to podejście świadczą moje poszukiwania materiałów archiwalnych o C64 w polskim internecie - tak naprawdę tylko to, co było skupione wokół EMU64 oraz C64 Power przetrwało, cała reszta mniejszych, czy większych stron upadła i niestety nie udało mi się zawartości odzyskać ani z wayback machine ani od autorów! (zwyczajnie po wielu latach już nie mieli kopii tych stron). Mam też wrażenie, że większość osób zaglądających na C64 Power to "ofiary sentymentu" szukające po jednej czy dwóch grach z dzieciństwa i raczej na dłużej się z serwisem nie zwiążą. Layout wciąż trochę odstrasza ale mam nadzieję, że zmiana jest tylko kwestią czasu.

Czym się jeszcze zajmujesz i interesujesz oprócz S.P. i C64 Power? Napisz coś ogólnie o sobie.

182cm, ciemne włosy.. jeśli o to tu chodzi haha ;) tak poważniej to... urodziłem się w 1986 w Zagłębiu Dąbrowskim, niedługo po wybuchu elektrowni w Czarnobylu i wciąż w tej najbardziej na południe wysuniętej części Mazowsza pomieszkuję. Ponieważ jest to tekst dla fanatyków wypada wspomnieć, że pierwszego C64 otrzymałem w wieku lat 9 i z pewnością maszyna ta miała duży wpływ na moje życie i edukację (kształciłem się w elektronice oraz informatyce). Zdecydowanie muszę uważać, aby pracy nie łączyć tak mocno z hobby, krótka droga do pracoholizmu :)

Poza komputerami i elektroniką interesuję się polską motoryzacją (którą również zaliczam imprezy analogiczne do Silesia Party!), historią Polski w XX wieku.

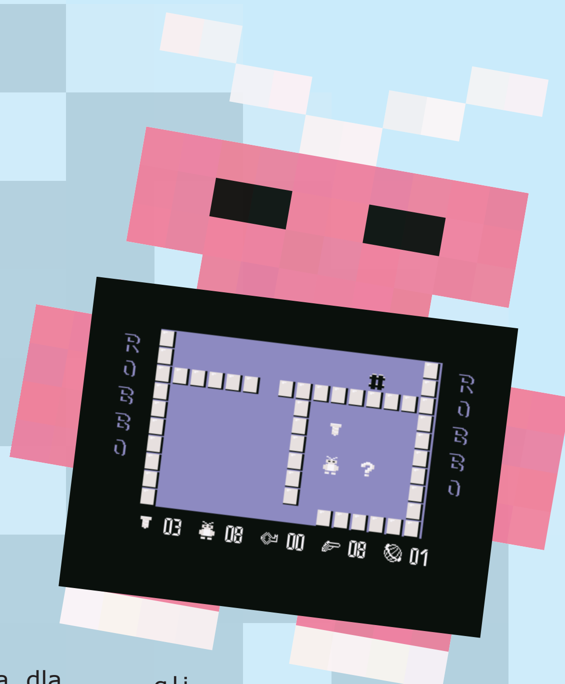
Czy chciałbyś coś jeszcze przekazać naszym czytelnikom?

Pozdro dla wszystkich czytelników magazynu Komoda i wiernych fanów retro komputerów :) Przybywajcie na Silesię, nim będzie za późno.

Dziękuję Ci bardzo Rafale za udział w wywiadzie. Szanowni Czytelnicy, pamiętajcie o Silesia Party 5! Ja będę na pewno.

Komek

ROBBO



Robbo to mały robocik, którego złośliwi kosmici porwali do odległego systemu planetarnego. Jednak nasz bohater zamierza wrócić do domu. Musi pokonać wiele galaktyk i planet, przebyć wiele chwil zapełnionych akcją i zmagać się z przeciwnościami losu. Wcielając się w postać robota Robbo musisz przejść przez 76 planet, czyli 76 poziomów. Uważaj! Jeden niepoprawny ruch, a zniweczysz dotychczasowy postęp na planecie.

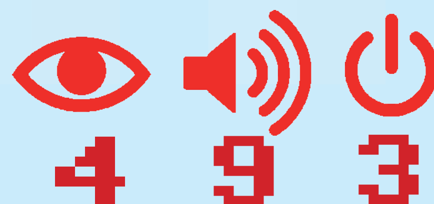
Niewątpliwie Robbo jest grą logiczno – zręcznościową. Może nie jest ona szczególnie trudna, lecz grając znajdziemy wiele kłopotliwych elementów. Rozpoczęcie gry poprzedza wstęp, rzekłbyś, fabuła z przeszłości Robbo. Wstęp ten jest otoczony ciekawą, ładną i bogatą muzyką. W trakcie gry jej brak, są jedynie efekty dźwiękowe, natomiast ustawić ją można wciskając (tak jak jest w instrukcji) „Q". Gra przypomina bardzo produkcję „Boulder Rush" (lub jak kto woli „Boulder Dash") z 1984r.

Gra Robbo została napisana przez Janusza Pelca, wydana zaś przez Laboratorium Komputerowe „Avalon" w 1989r na platformę Atari. Wersja dla C64 pochodzi z 1993 roku i jest dziełem Sebastiana Nowaka, który stworzył również ciekawą grę pod tytułem „Klemens", wydaną przez firmę TimSoft.

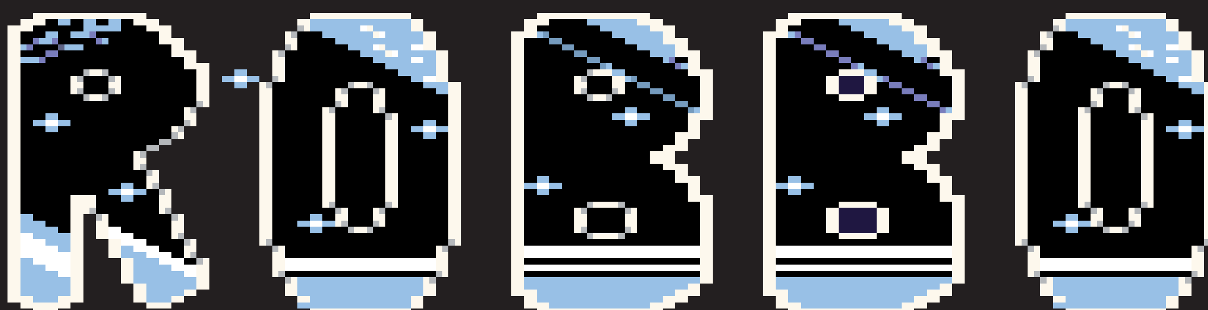
Przechodząc do technicznych spraw gry. Grafika (jak widać na zrzucie ekranu) nie jest szczególnie zaawansowana, można nawet powiedzieć, że słaba. Barwy zmieniają się co planetę, czyli co poziom. To ciekawy efekt. Opcjonalny brak dźwięku w grze nieco pogarsza jej wizerunek, lecz przecież można go włączyć. Muzyka dobrze skomponowana, posiada wiele efektów m. in. „glide" i obejmuje wiele fal – od piłokształtnej po trójkątną i kwadratową czy nawet prostokątną. Grywalność – średnia. Postać robota porusza się bardzo szybko, co może łatwo spowodować wykonanie błędnego ruchu.

minimoog

LK AVALON
1993

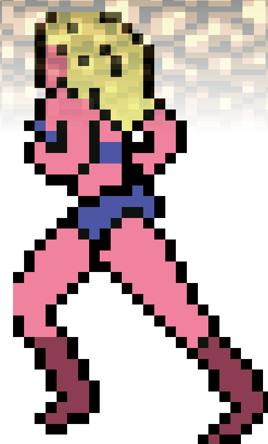


4 9 3





VIXEN



Przewijam taśmę do tyłu, silnik pracuje. Szum kasety delikatnie zamyka moje oczy. Ponownie siedzę w bordowo-beżowym fotelu. Cały sprzęt rozłożony na grubo lakierowanej i błyszczącej ławie. Przed oczami kolorowy FUNAI w antracytowej obudowie. Ej! Gdzie jesteś! Obudź się!

Ach te zestawy. Kaseta, szorstki papier w różnych kolorach, czasami krzywo ucięty, niechlujny lub rozmazany druk. Któżby pomyślał, że właśnie tam była dusza, a serce radowało się bezgranicznie? Okładka w kolorze turkusowym, a numer zestawu? Hmmm... chyba 28, który zawierał kilkadziesiąt gier. Wśród nich była Vixen.

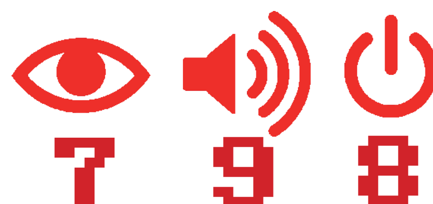
Gra została wydana w 1988 roku przez firmę Martech na komputery marki: Commodore, Amstrad CPC, Zx Spectrum, Amiga, Atari ST, IBM PC. Konstrukcja każdej wersji wygląda prawie tak samo, natomiast grafika i muzyka jest zależna od możliwości danego komputera.

Akcja gry toczy się na planecie Granath, opanowanej przez różne gatunki dinozaurów. Jedynym ocalałym człowiekiem jest nasza bohaterka, którą wychowały lisy. Wszystko czego pragnie, to dotrzymać obietnicy złożonej swojej starszyźnie. Stoczy walkę z dinozaurami, by ludzkość powróciła na tę planetę.

Przed Tobą długa droga pełna niebezpieczeństw. Na szczęście nasza „Lisica" jest uzbrojona w bat, który służy do niszczenia wrogów, posągów i kul. Na planecie Granath aż roi się od dinozaurów i dziwnych stworów, które biegają i latają jak szalone. Na dodatek wszędzie pełno głębokiej wody, a Vixen niestety nie potrafi pływać. Każdy poziom należy ukończyć przed czasem, który został wyznaczony. Na pewno zastanawiacie się o co chodzi z tymi posągami i kulami, o których wspomniałem przed chwilą. Otóż kule, wiszące na łańcuchach, kryją w sobie magiczne głowy lisów. Należy je zbierać, ponieważ posłużą one do przemiany naszej bohaterki w lisice. Ta metamorfoza jest niezbędna w rozgrywce bonusowej. Aby tak się stało pamiętaj o tym, że główka lisa widniejąca w górnej części ekranu (zaraz pod punktacją i licznikiem czasu) musi przesunąć się od lewej do prawej strony. Pod tą postacią będziesz mógł dostać się do jaskini. Znajdują się w niej kamienie szlachetne, wpływające bardzo pozytywnie na punktację, a także lepszy i mocniejszy bat do obrony przed dinozaurami. Posągi, o których wspomniałem wcześniej, występują w kilku kolorach i zawierają różne niespodzianki. W ciemnoniebieskich ukryte są bonusy w postaci dodatkowego życia (głowa liska), utraty życia (czaszka), dodatkowego czasu (zegar), niewiadomej (znak zapytania). Pod pozostałymi posągami ukrywają się kolorowe kamienie szlachetne.

No tak. Dotarliśmy już do końca. Cóżby tu jeszcze napisać? Może coś o wykonaniu gry? Kurcze, ale ja ściemniam, przecież zawsze w ten sposób zakańczam opisy i recenzje ha, ha, ha. Grafika prezentuje się dobrze. Najbardziej jednak podoba mi się animacja bohaterki oraz liska w rozgrywce bonusowej. Muszę pochwalić muzykę i efekty dźwiękowe, ponieważ całość brzmi naprawdę interesująco. Co tu więcej pisać, po prostu dobra gierka. A więc do dzieła Vixen. Niechaj ludzkość powróci na planetę Granath! /Komek/

MARTECH 1988



TAŚMA PALER

TAŚMA PAŁER! - CZYLI ODLEGŁE WSPOMNIENIA OPERATORA MAGNETU I NIE TYLKO.

Nie pamiętam już, dlaczego wybór padł na komputer, ale jestem pewien, że alternatywą była gra telewizyjna. Blade pojęcie o jednym i drugim, niezbyt pokrywające się z rzeczywistością wyobrażenia sześciolatka. Dobrze, że to nie ja wybierałem. Ostatecznie był to C64, egzemplarz w nowej, stylizowanej 'na Amigę', obudowie, plus cartridg'e, dwa czerwone QuickJoy'e i Datasette 1530. Dwie kasety-piraty były dopełnieniem zestawu. To było aż nadto, aby na dobre wciągnąć się w świat gier wideo.

Taśma z naklejką „Studio KARO, zestaw nr 126" ląduje w kieszeni nowiutkiego beżowego magnetofonu. W końcu ojcu udaje się wczytać pierwszy program. Na ekranie telewizora pojawia się Robocop i nagle wszystko zaczyna dziać się w przyspieszonym tempie. Z głośnika dobiegają niezwykłe dźwięki, wskaźniki migotają, a nadciągający w stronę super gliny ogromny mech jest tak ciężki, że ekran telewizora drga pod naporem jego stalowych łap. Walka jest krótka. Robot eksploduje, po czym nieustraszony stróż prawa wchodzi do biurowca i... obraz gaśnie.

Czekamy. Co będzie dalej? Jakie niebezpieczeństwa czyhają na Robocop'a wewnątrz? Czarny ekran. Czekamy jeszcze trochę. No dalej! Chcę wiedzieć, co się stanie... Czekamy i nic?. A może coś się zepsuło? Przewijamy kasetę. Po raz kolejny obserwuję czerwone i czarne paski. Niedługo potem, mechanoid jeszcze raz zamienia się w kupę złomu i ponownie wszystko znika ustępując miejsca znajomej czerni. Dochodzimy do wniosku, że tak widocznie być musi.

Z czasem dowiedziałem się, że króciutkie części przygód Robocopa zapisane na mojej kasecie, to po prostu sfreezowane poziomy gry dyskowej. Podobnie było z innymi pozycjami wydrukowanymi na małej karteczce dołączonej do taśmy.



Tytuły takie jak: Creatures, Turrican, Potsworth, to były jedynie 'powycinane' levele i, w pewnym sensie, uszkodzone wersje gier. Taki to już był piracki proceder i pirackie zestawy. Co poniektórzy piraci, byli do tego tak cwani, że poszczególne poziomy gry umieszczali na oddzielnych kasetach przez co, jak sądzę, mieli większy utarg. Z drugiej strony, gdyby nie freezy, to nie mając stacji… Teraz tak sobie filozofuję, ale wówczas nie miało to żadnego znaczenia. Po pierwsze, innych kaset nie było, a po drugie cała strona lub dwie były wypełnione programami. To był fun na wiele godzin. Było też coś magicznego w katalogach, które z każdą wizytą u 'korsarzy' przeglądałem w nieskończoność, wyłapując kolejne poziomy ulubionych gier, tytuły, o których przeczytałem w Top Secret lub, po prostu, oglądając okładki. Swoją drogą, niektóre serie prezentowały się naprawdę nieźle. Osobiście najbardziej podobała mi się szata graficzna zestawów z czerwonym „kwiatkiem-przysłoną" jako logo (może to przez tą czerń w tle). Nawet później, gdy porównywałem je z okładkami oryginałów TimSoftu, czy LK Avalonu, wypadały one lepiej. Okładki często były powiązane z zawartością (zestawy tematyczne, jak np. gry wojenne, przygodowe, edukacyjne). Prawie każda kaseta prócz listy gier miała też krótkie opisy dla tytułów. Opisy bywały zabawne i często nie zgadzały się z rzeczywistością. Czasem znalazło się miejsce na dodatkową rubrykę, gdzie można było zapisać sobie stan licznika magnetofonu, co miało pomagać w szybszym odnajdywaniu danej gry na taśmie. Jedno było niezmienne. Mianowicie każda

kaseta miała na początku strony nagrane dwa, niezbędne dla kaseciarza, programy – Tape Tester i Turbo. Pierwszy z nich służył do ustawiania skosu głowicy (o czym później), drugi do wczytywania pozostałych programów, które zapisane już były, nie w normalu (standardowy system odczytu/zapisu na taśmie zaszyty w OS), a w systemie Turbo. Na dobrą sprawę, nikt chyba z tego nie korzystał, bo znacznie wygodniej było sprawić sobie odpowiedni kartridż z identycznym softem na pokładzie. Ale wracając do Tape Tester'a.

Po co ustawiać jakiś tam skos głowicy, jak to zrobić i co to w ogóle jest? Tym, co nie mieli okazji przekonać się na własnej skórze, wyjaśniam, że każdy magnetofon współpracujący z C64 wyposażony był w dedykowany (tak to odpowiednie słowo ;) do powyższego celu otwór. User musiał się jedynie zaopatrzyć w śrubokręt-miniaturkę i już mógł walczyć z rozregulowaną głowicą. Zasada była prosta – kręcąc tool'em, staraj się uzyskać jak najwęższe paski, wygenerowane na ekranie przez tester. Ponieważ serii pirackich było wiele i każda kaseta mogła być nagrywana gdzie indziej, na innym sprzęcie i na różnym skosie głowicy (taka mała anarchia), tester zawsze musiał być pod ręką. Jednak prawdziwy taśmo-maniak, dochodził do takiej perfekcji, że potrafił „ukręcić śrubę" na słuch!

A teraz pomęczę Was, bo będzie kilka faktów odnośnie magnetofonu i systemów zapisu. W normalu program na kasecie zapisywany jest w postaci trzech rodzajów impulsów prostokątnych (trwają one mniej więcej 500µs), każdy bit danych, to dwa impulsy. Dodatkowe 4 impulsy są wykorzystane jako znacznik początku bajtu i bit kontrolny. Z tego wynika, że aby zapisać bajt (8 bitów) danych potrzebnych jest 20 impulsów, które w sumie trwać będą około 10ms. To daje prędkość około 100 bajtów na sekundę i zapisanie całej pamięci powinno trwać niecałe 11 minut (65536B/100B/60s). Niestety, nie ma tak dobrze.

Program zapisany jest dwukrotnie (podczas wczytywania druga kopia służy do korekcji pierwszej), przez co mamy dwa razy więcej danych do przesłania plus nagłówek. Tym sposobem w ciągu 11 minut (weźcie pod uwagę, że to 1/3 strony na kasecie) można wczytać program o rozmiarze nie 64 a 32kB. W turbo programy zajmują mniej miejsca i wczytuje się nieporównywalnie szybciej, bo kopia jest tylko jedna, impulsy są krótsze, a na każdy bit danych przypada jeden impuls. Częściej za to dochodzi do błędów podczas odczytu danych. To tyle odnośnie teorii. Zobaczymy jak to się ma w praktyce.

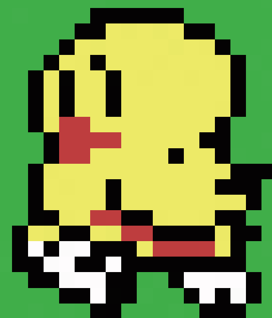
Wczytuję szybko TRAZ'a (gra zajmuje mniej więcej 32KB, czyli w sam raz do testu) z zamiarem zapisu jego kopii na taśmie. Przy czym raz w normalu i raz w turbo. Wpisuję komendę save, odpalam stoper, jednocześnie wciskając play&record w wysłużonym datasette i czekam… dokładnie 10 minut i 55 sekund (czyli jednak liczby nie kłamią! ;).

Dla porównania zapisując w turbo, cała operacja trwa tylko minutę i 14 sekund. Widać różnicę? Nikt już nie będzie się zastanawiał, dlaczego wszyscy uparli się na ten system? Turbo było tak naturalne, że w momencie, gdy zaczęły pojawiać się oryginały, wklepywanie polecenia load i notki w stylu „odłącz kartridż" w instrukcji dołączonej do gry, były dla mnie czystą abstrakcją. To tak, jakby ten podstawowy system, był jakimś nowym udziwnieniem wprowadzanym właśnie przez wydawców oryginalnego oprogramowania. W sumie, to gry LK Avalon'u czy TImSoft'u i tak z turbo korzystały, bo w normalu nagrany był tylko loader. Oryginały na bok. Póki co jest jeszcze przed ustawą o ochronie praw autorskich, a piraci masowo piracą. Mam kilkanaście zestawów, którymi wymieniam się z innymi młodocianymi komodziarzami i tak sobie, za przeproszeniem, kradniemy. Sposoby były dwa, niezbyt finezyjne, ale zadanie spełniały. Na początku było żmudne kopiowanie na komodzie i wachlowanie kasetami, do czego nie każdy miał cierpliwość. Kolejna wada metody objawiała się magicznym „out of menory error". Niestety nie dane nam było znać równie magicznego poke. Miarka się przebrała, gdy jeden z kolegów pochwalił się zestawem, który został zabezpieczony przed kopiowaniem (całkiem możliwe, że był to Micrus Copy). Swoją drogą arcyciekawa sytuacja. Pirat zabezpieczający swoje piraty - to musiał być niezły chytrus. Ktoś w końcu wpadł na pomysł, żeby do kopiowania kaset użyć zwykłego sprzętu audio, tj. magnetofonu z dwoma kieszeniami. Odtąd robiliśmy sobie nawzajem kopie całych taśm w ekspresowym tempie (magnetofon miał możliwość zwiększenia prędkości obrotów) i o dziwo, load terror nie pojawiał się częściej niż zwykle.

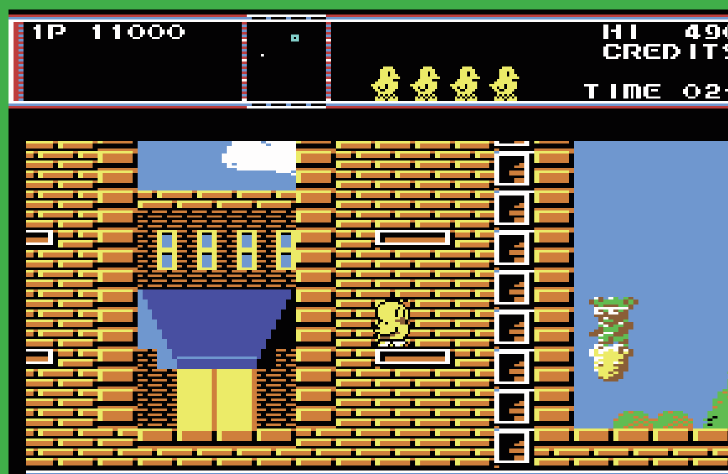
A potem nadszedł rok pański 1994 i nastała zupełnie nowa era, w której prawa autorskie były już respektowane. Resztki pirackich taśm, wyprzedano za pół ceny i ostały się jeno oryginały za piątaka, z instrukcją po polsku, autostartem, absolutnie w pełni sprawne, już bez intr krakerskich, nieśmiertelności, wstrzymanego czasu, amen.

/uka/

NEW ZELAND STORY



Fajnie jest być sobie ptaszkiem kiwi. Można leżeć sobie w ZOO, byczyć się na słoneczku cały dzień, skakać na skakance i być najbardziej pieszczotliwym małym ptaszkiem w okolicy. Gorzej, że pewien obleśny mors zapakował do wora twoich kumpli i porwał ich nie wiadomo gdzie. Nic to, trzeba się wziąć do roboty i iść na ratunek (który to już raz?)

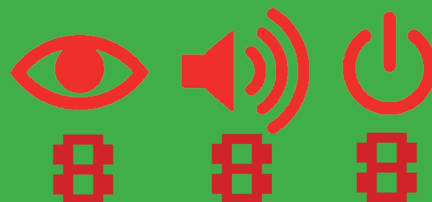


The Newzealand Story była w oryginale, wyprodukowaną w 1988 r przez Taito, grą na automaty, która prędko doczekała się wielu konwersji na domowe maszynki, również na tą najbardziej nas interesującą, czyli Złomodorre. Sympatyczny „ptasiek" w trampkach nie zdobył co prawda tak dużej popularności jak jego jaszczurzy koledzy z Bubble Bobble, ale TNZS i tak warto poznać.

A dlaczego? A choćby dlatego, że pomimo iż na pierwszy rzut jest to kolejna platformówka z słodkawą grafiką, The New Zealand Story wymaga od gracza bardzo dużo. Każdy multi-scrollowany level jest wypełniony platformami, po których można skakać i do tego jest najeżony przeciwnikami i pułapkami. Tiki (bo tak się nazywa nas pierzasty bohater) nie jest kompletnie bezbronny - pod skrzydełkiem trzyma całkiem przyzwoity łuk, z którego potrafi szybko i celnie strzelać, z czasem znajdzie się trochę bardziej imponujący arsenał - bomby, lasery czy magiczna różdżka. Pomimo bardzo dużych ilości wrogiego tałatajstwa na planszach, celem gry nie jest totalna destrukcja. Czasem wręcz opłaca się uniknąć starcia, by zaoszczędzić na czasie (bo każdy level ma swoje ograniczenie czasowe) i uciec. A z kim przyjdzie nam walczyć w tej uroczej krainie? Przeciwko nam stają ślimaki, ołowiane żołnierzyki, świnki z pilotkami, małe robociki, istoty podobne do diabełków i tym podobna menażeria. Jak na tak niepozorną grę, autorzy zmieścili sporo rozmaitych urozmaiceń, również pod postacią rozmaitych latających (i czasem nawet strzelających!) wehikułów, które możemy sobie „pożyczyć" od przeciwnika. Czasem wręcz trzeba metodą abordażu wejść w posiadania balonu (czy latającego talerza!), bo bez możliwości swobodnego poruszania się nie dostaniemy się w pewne miejsca i nie uratujemy wszystkich porwanych ptaszków kiwi.

The Newzealand Story jest ciekawą grą i dobrze widzieć jej wersję na poczciwej Komodzie. Co prawda, autorzy konwersji obcięli kilka rzeczy z automatowego oryginału (np. bardzo trudny poziom „Heaven", do którego trafia się po stracie wszystkich żyć pod szczególnymi warunkami, po skończeniu którego można teleportować się na następną planszę i dostać bonusowy żywot na kontynuację rozgrywki), ale dynamika, urok i poziom trudności oryginału został zachowany. Dlatego nie widzę przeszkód w zaznajomieniu się z tą, mocno niekanoniczną, „Nowozelandzką opowieścią" i uratowaniu paru przedstawicieli symbolu narodowego tego wyspiarskiego kraju. /Ramzes XIII /

OCEAN - 1989



AIRWOLF

Gra, którą dzisiaj przypomnę dostała znakomitą recenzję w majowym numerze magazynu ZZAP!64 z 1985 roku. Ogólna ocena całości stawiała ją znacznie powyżej średniej ówczesnych produkcji, z resztą na liście TOP10 naszego rodzimego „Bajtka" gościła też dość długo.

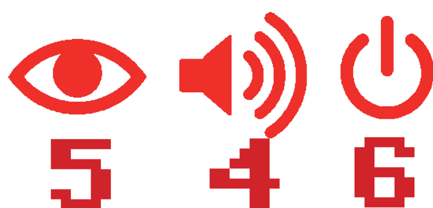
Koncepcja gry jest dość prosta - należy uratować pięciu uwięzionych naukowców z zarządzanego przez generała Zaranova (jak można się domyśleć jest to rosyjski generał), podziemnego kompleksu naszpikowanego pułapkami. Spadające głazy, zapadające się ściany, niezidentyfikowane sprite'y latające za nami skutecznie utrudniają nam zakończenie tej misji; sceneria jak z filmu z Indianą Jones, a raczej z gry Montezuma's Revenge. Co więcej, ratowani przez nas naukowcy też niezbyt szczęśliwie rozmieszczeni są na planszy. Całość spektaklu rozgrywa się we wszechświecie składającym się z 36 ekranów ułożonych w prostokąt 9 x 4.

Gra przeznaczona jest jedynie dla wytrawnych operatorów drążków sterowych (drążek sterowy to nie udana próba spolszczenia słowa joystick, choć na kursach dla operatorów dźwigów w dalszym ciągu używana). Samo sterowanie helikopterem jest dość trudne a w połączeniu z obiektami, które mogą spowodować uszczerbek stanu technicznego maszyny, sprawa wydaje się beznadziejna. Dla mniej ambitnych polecam grę z zaimplementowanym TRAINEREM, dla twardzieli pozostaje wersja gry bez ułatwień.

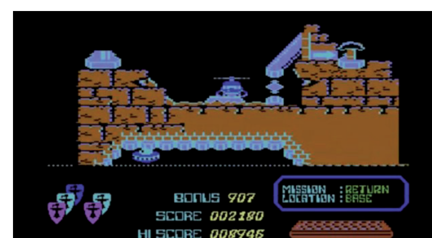


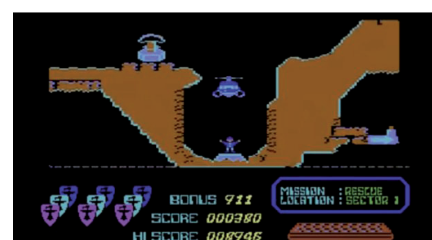
Podsumowując, AIRWOLF to nieźle wykonana gierka, otrzymała duży kredyt wśród graczy ze względu na to, iż sam tytuł wskazywał na nawiązanie do popularnego wówczas serialu telewizyjnego, troszkę pachnącego zimną wojną, stąd też rosyjski generał, porywający naukowców.... a za moment firma ELITE ogłosi premierę innej sprzężonej z przemysłem telewizyjnym gry o wdzięcznej nazwie COMMANDO, ale to już temat do kolejnego wspominkowego artykułu. /Will/

ELITE
1985









ARTAX

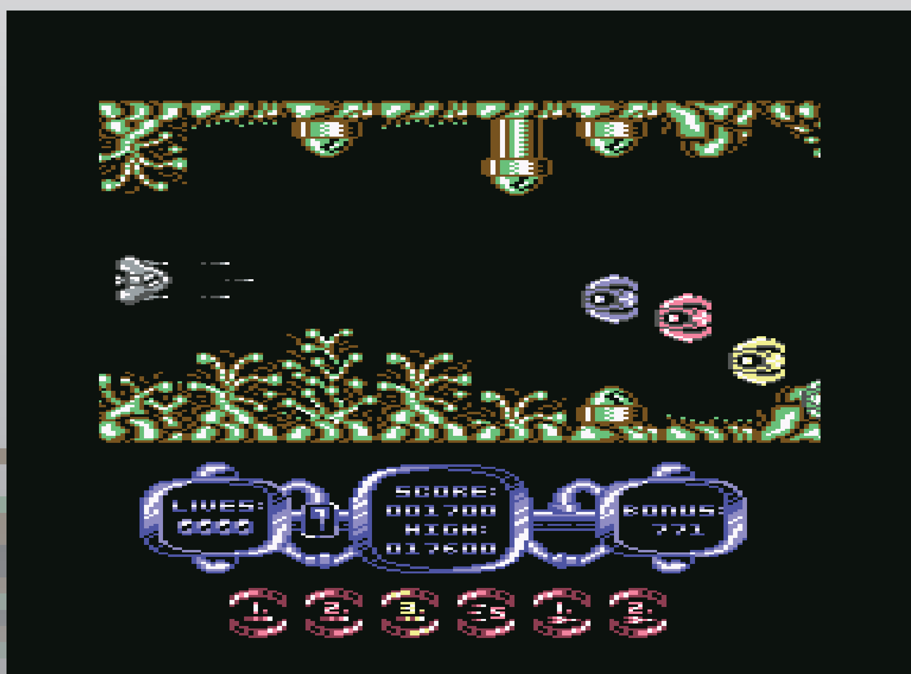
Kosmos, to jedna wielka zagadka. Ile czasu potrzeba, aby to wszystko zrozumieć? Czy jesteśmy w stanie? Możemy badać i wyciągać realne wnioski. Możemy marzyć, śnić i zatapiać się w fantazji. Tak po prostu, tak zwyczajnie.

To, że bardzo lubię gry platformowo – przygodowe pisałem chyba w poprzednim numerze. Drugim moim ulubionym rodzajem są prawie wszystkie shoot'em up (najbardziej kosmiczne), do których należy między innymi Artax. Ostrzegam! Jest to przeciętna i trochę smętna strzelanina, ale ma „klimat" i to jest chyba tutaj najważniejsze.

Zanim przejdziemy do spraw typu „co w grze piszczy" zapoznajmy się najpierw z faktami. Trzy sąsiadujące ze sobą planety, znajdujące się w systemie gwiezdnym ARTAX, zostały zaatakowane przez złych najeźdźców z kosmosu. Twoim zadaniem jest likwidacja wrogów, ocalenie systemu i przywrócenie spokoju żyjących w nim mieszkańców.

Siedząc wygodnie w uzbrojonym statku kosmicznym odpalasz napęd rakietowy i zmierzasz w kierunku trzech planet (całość przedstawia ładnie zrobione intro). Naszą misję rozpoczynamy od planety przypominającej jakąś futurystyczną dżunglę. Teren składający się z dziwacznych rośliny i porostów. Wszystko utrzymane w zielonej tonacji. Bądź ostrożny, ponieważ dużo tutaj wrogich statków kosmicznych i innych maszyn, które atakują w grupach. Na końcu tego etapu musimy stoczyć walkę z Bossem wyglądający jak krzyżówka pnącej się rośliny z jakimś organizmem, na dodatek, uzbrojonym w działo. Druga planeta to małe kratery, stalaktyty w barwach jasnej czerwieni. Zwyciężając walkę z kosmicznym wężem przedostajesz się do ostatniego poziomu, który kojarzy się ze starożytnym Rzymem w scenerii kosmicznej. Koniec tej rozgrywki oznacza koniec gry, który składa się z fajnego motywu graficznego i podziękowań za uratowanie systemu Artax.

Gra posiada również kilka opcji bonusowych. Jeśli zestrzelisz grupę wrogich statków, podczas jednego z kilkudziesięciu ataków, to za każdym razem będziesz otrzymywał





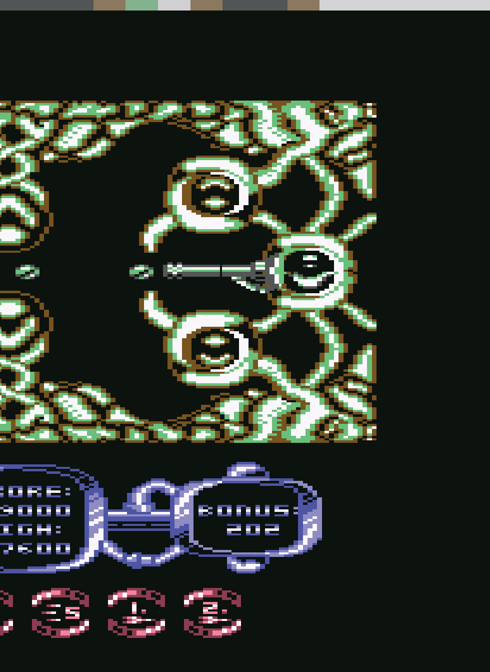
dostęp do coraz lepszej amunicji. Ponadto zyskasz aż 1000 punktów. Podstawowa broń, z którą rozpoczynamy naszą misję, nie należy do najlepszych, dlatego dobrze, że wymyślono opcje jej modyfikacji. Wzmocniony laser to ostatecznie najlepsza dostępna obrona, posiadająca wielką siłę rażenia. Uważaj aby nie dotknąć żadnych elementów wystających z dołu i góry, bo skończy się to utratą jednego statku. To samo dotyczy wiązki laserowej, która jest włączana i wyłączana automatycznie co kilka sekund.

Na początku opisu wspomniałem, że Artax to trochę smętna gra. Tak, to prawda. Statek, którym się poruszamy jest jakiś taki mało dynamiczny, a przeciwnicy, którzy nas atakują mało urozmaiceni i poruszają się w przewidywalny sposób. Jeśli chodzi o grafikę, to nie mam konkretnych zarzutów, wszystko jest na swoim miejscu. Muzyka brzmi ładnie i zachęca do gry. Pomimo kilku wad i zbyt małej ilości poziomów Artax jest wart uwagi.

Komek

CP
VERLAG
1989







NEBULUS

Od jakiegoś czasu z okolicznego zbiornika wodnego, zaczęły wyrastać tajemnicze wieże. Do zbadania tego zjawiska wysłany został Nebulus, w którego postać mamy okazję się wcielić.

Nebulus to stworek o sympatycznym, nawet śmiesznym, wyglądzie. Trochę przypominający dwunożnego prosiaczka, z dużym nosem i równie dużymi oczami. Porusza się przy tym w pokraczny sposób, wymachując ogonkiem. Jednak jego wygląd i inne przymioty to tylko pozory. I zadanie postawione przed nim, nie jest takie beztroskie i zabawne.

Na pewno podczas rozgrywki dopadną nas momenty zamyślenia i frustracji. Nebulus posiada umie-

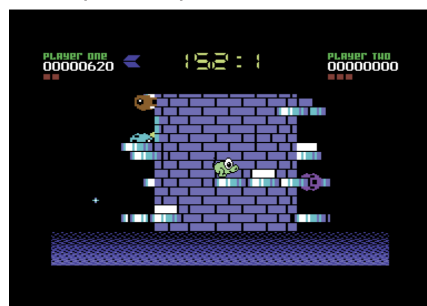


jętność skakania i strzelania. Jest bardzo odporny na upadki z dużych wysokości. Jego słabym punktem jest nieumiejętność pływania. Cielesny kontakt z wodą kończy się utonięciem. Dlatego na miejsce akcji Nebulus przybywa łodzią podwodną. Po dotarciu do pierwszej wieży sprawa szybko się wyjaśnia. To samowolnie zbudowane budynki, zajęte przez dziwaczne stworzenia.

Nebulus powinien zmusić mieszkańców do opuszczenia wieży, a ją samą zniszczyć. Jednak by zainicjować wysadzenie wieży, należy dojść na sam jej szczyt w określonym czasie. Mieszkańcy nie są chętni do wyprowadzki. Biernie i czynnie Usiłują nam uniemożliwić wykonanie zadania. Stosują różne pułapki, zapadnie, śliskie podłogi, murki blokujące dalszą drogę. Agresywnie atakują i spychają nas na niższe kondygnacje w kierunku wody.

Bywa, że nasza broń nie radzi sobie z delikwentami. Wtedy pozostaje nam taktyka uników i ucieczek. Mamy też możliwość chwilowego skrycia się we wnętrzu wieży.

Każda z wież ma inny charakter i poziom trudności. Na jednej będziemy walczyć z robotami, a na



innej szukać zakamuflowanej drogi na szczyt. Jak już wcześniej wspomniałem do przemieszczania się pomiędzy wieżami, służy nam miniaturowa łódź podwodna. Za jej sterami możemy przez chwilkę zrelaksować się. Gdyż nie goni nas czas. Wystarcz strzelać do ryb z działka pokładowego, i je łapać.

Podnosimy w ten sposób swój wynik punktowy, i jest to miły przerywnik przed zmaganiami na kolejnej z wież.

Grafika gry jest czytelna i może się podobać. Warto wspomnieć też o ciekawym sposobie animacji tła gry. Występuje tutaj zapętlenie tła w poziomie, i jednoczesny ruch tła w dwóch płaszczyznach.Bardzo efektownie to tu wygląda.

Udźwiękowienie też jest przyzwoite i co ważne, nie męczące. Niektóre dźwięki to nie tylko umilacze, czy tło do wydarzeń, ale ostrzeżenia, które mają wpływ na nasze poczynania w grze.

Dlaczego warto ją uruchomić? Wysoka grywalność. Ćwiczy pamięć, miejscami zmusza do myślenia. Bardzo ładnie i starannie wykonana.

Pomocne klawisze.

F1/F3 ustawienie liczby graczy 1/2

F5/F7 dźwięk wł/wył.

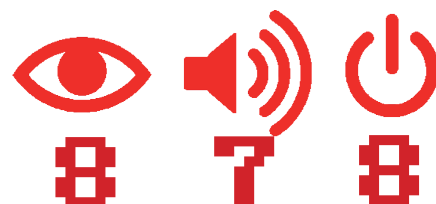
P- pauza

run/stop - powrót do ekranu startowego.

SM.



HEWSON CONSULTANTS LTD.



SHAMAN

Gdyby ktoś mnie poprosił o wskazanie dwóch czasopism, które zrobiły na mnie wrażenie, to z pewnością wymieniłbym Secret Service oraz Top Secret. Czytałem je z wypiekami na twarzy, przeżywałem, analizowałem. Dwa wspaniałe źródła informacji o grach komputerowych, posiadające niepowtarzalny klimat. Jednak najważniejsze dla mnie było to, że zawsze mieściły się w nich dobre recenzje oraz opisy gier na C64, albo krótkie informacje o nowościach lub grach, które miały się ukazać w najbliższym czasie.

Na siódmej stronie kwietniowego numeru Secret Service z 1994 roku, została umieszczona króciutka informacja na temat gry Shaman. Redaktorzy napisali, że do dyspozycji mieli wersje demonstracyjną, nie posiadając konkretnych informacji na temat wydania pełnej wersji. Od tego czasu minęło już siedemnaście lat, a ja już długo cieszę się pełną wersją gry, odpalając ją na emulatorku.

Shaman, to typowa platformówka, której bohaterem jest, najprawdopodobniej, tytułowy Shaman. W grach tego typu zbieraliśmy już diamenty, gwiazdki, monety, a tym razem są to butelki z magicznym naparem. Należy zebrać wszystkie z każdego poziomu, których ilość wskazana jest w lewym, dolnym rogu ekranu.

Przed nami długa droga, ponieważ gra liczy sobie aż dwadzieścia leveli osadzonych w kolorowych sceneriach, którymi są lasy, jaskinie i stare budowle. Podczas gry napotkamy wiele przeszkód. Do latających należą nietoperze i UFO. Chodzące to mutanty, trole i dziwaczne stworki. Do obrony służą Ci magiczne kule, które skutecznie niszczą napotkanego na drodze wroga. Jeśli myślisz, że to już wszystkie utrudnienia, to jesteś w błędzie, ponieważ jest jeszcze wrząca woda, ostre kolce i przepaść. Na dodatek na ukończenie każdego poziomu została przydzielona tylko jedna minuta, więc należy szybko i sprawnie zebrać wszystkie butelki uważając przy tym na stwory i inne przeszkody.

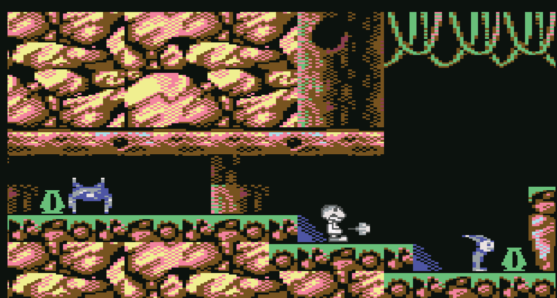
Trzeba przyznać, że jest to naprawdę „wciągająca" gra platformowa z szybką akcją. Kolejnym asem jest bardzo ładna i kolorowa grafika, którą stworzył Carrrion. Muzyka i efekty dźwiękowe, to dzieło Miłosza Ignatowskiego, natomiast melodia grająca podczas zakończenia należy do Kristiana Rostoen'a. Programowaniem zajął się Krzysztof Dabrowski znany jako Brush.

Uważam, że to co najważniejsze na temat Shamana zostało opisane. Pozostaje mi tylko zaprosić wszystkich czytelników do tej prostej i wspaniałej gry.

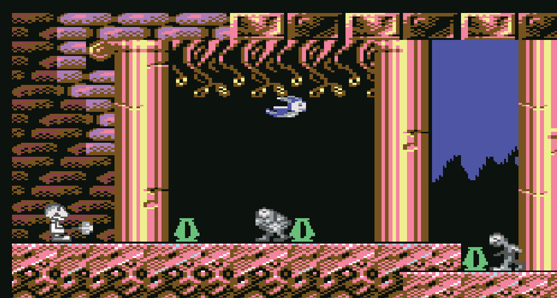
Komek

CP VERLAG 1995





LIVES:08 SCORE:01096 TIME:11 LEVEL:16 BOTTLES:01 TO COLLECT:22

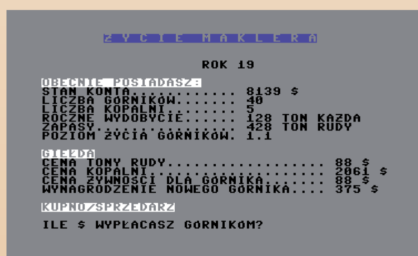


LIVES:09 SCORE:01236 TIME:53 LEVEL:18 BOTTLES:00 TO COLLECT:13

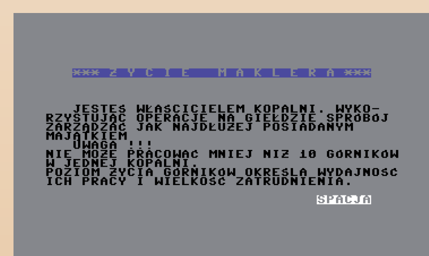
Życie Maklera

Życie Maklera jest tekstową grą ekonomiczną zamieszczoną w drugim wydaniu magazynu 'Informatyka, Komputery, Systemy' (dodatku do Żołnierza Wolności) z 1986 roku. IKS wyróżniał się na, raczkującym dopiero polskim rynku czasopism komputerowych, publikacją listingów autorskich programów, przez co starano się propagować naukę tworzenia oprogramowania na maszyny ośmiobitowe. BASIC-owy listing gry obejmuje zaledwie 110 wierszy, jednak Życie Maklera broni się pomysłem i oryginalnością.

Tytułowy makler nie handluje papierami wartościowymi (no tak, nasza rodzima Giełda miała dopiero powstać za 5 lat), lecz porusza się w prężnym, choć kapryśnym i nieprzewidywalnym jak kobieta w ciąży, przemyśle górniczym. Zadaniem gracza jest jak najdłuższe zarządzanie kompanią wydobywczą, realizowanie celów ekonomicznych i stawianie czoła przeciwnościom. Będziemy więc handlowali kopalniami, zatrudniali i zwalniali pracowników, podejmowali decyzję o stanie zapasów, a wszystko to w oparciu o zmienny i rozhuśtany cenowo rynek. Giełdowe ceny rudy, podobnie zresztą jak koszt wyżywienia pracowników, co roku kształtują się na innym poziomie, więc od naszych decyzji zależeć będzie rentowność naszego przedsiębiorstwa. Siła robocza to nasz główny koszt, jednak nie wolno na niej oszczędzać - wyższy poziom życia górników gwarantuje wzrost wydajności oraz stały przyrost naszej kadry, niższy natomiast wywołuje strajki. Tu uwaga: w każdym roku w jednej kopalni nie może pracować mniej niż 10 górników, a niedopilnowanie tego warunku skutkuje natychmiastowym krachem naszej korporacji. W przemyśle wydobywczym nie sposób jednak przewidzieć wszystkiego tak więc, po osiągnięciu pewnego poziomu wydobycia, może nastąpić kryzys produkcji, a wypadki losowe mogą zdziesiątkować kadrę naszych dzielnych przodowników pracy.





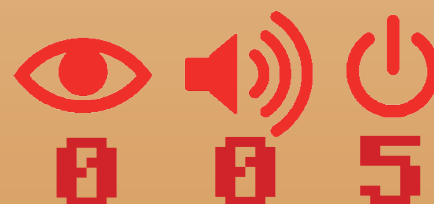


Wady gry sprowadzają się do jej prostoty: handel jednym surowcem, skrupulatne wyliczanie pensji pracowników (kalkulator to podstawa), brak możliwości powrotu do poprzedniej operacji kupna/sprzedaży, przez co najmniejszy błąd czy nieopatrzne przeskoczenie jednego z pytań kończy całą zabawę. Nie wymagajmy jednak zbyt wiele od gry mieszczącej się na dwóch stronach czasopisma sprzed 25 lat. Warto jeszcze nadmienić, że Open source'owa forma (no dobra, trochę przesadzam) sprzyjała dalszej rozbudowie programu, a także konwersjom na inne komputery. Gra doczekała się wersji na ZX Spectrum i, z niewielkimi zmianami, na Atari. Nawet autor tej krótkiej recenzji napisał kiedyś wersję Amigową wypuszczoną w świat pod tytułem Sen Maklera, jednak ostatnia działająca kopia prawdopodobnie zaginęła już w pomroce dziejów.

Nie dobudowując więc zbędnej ideologii do tej, prostej przecież, tekstówki zachęcam do spróbowania swych sił w kierowaniu potężną firmą wydobywczą i przejrzenia kodu gry. Niech twórcy z IKS-a wiedzą, że to co robili ćwierć wieku temu miało sens i w jakimś stopniu ukierunkowało nasze młode wtedy głowy.

Tomxx

IKS - 1986



THUNDER ZONE

Wysportowany lekkoatleta wybiega z bloku startowego niczym strzała wystrzelona z łuku. Mknie w ekspresowym tempie, wszystkie mięśnie pracują idealnie zbliżając go do mety. Nagle fatalne potknięcie. Koniec radości, koniec emocji, osłupienie.

Chciałbym się wam pochwalić ciekawa grą (oczywiście w wersji prewiev), której tytuł brzmi wręcz piorunująco, Thunder Zone. Jak zwykle sobie troszkę pomarudzę, ponarzekam, że mamy do czynienia z klasycznym pomysłem w dobrym wykonaniu, a jednak nieukończonym. No ale cóż, czasami tak bywa, że codzienność odbiera nam głowę i dokonuje wyboru za nas.

Thunder Zone jest produkcją z 1998 roku. W zasadzie o grze wiem niewiele, jedynie tylko tyle, że stworzył ją Kevin Murphy mający w swoim dorobku takie tytuły jak: Thruster Ball, Mega Thrusterball, Rainbow Chaser, Flubble and Squij. Niestety więcej konkretnych informacji nie udało mi się zdobyć.

Zauważyłem tutaj podobieństwo do znanych nam wszystkim gier Lazrus i Turrican. Może bardziej do tej pierwszej, ponieważ Turrican jest mega kolorowy, szybki, dynamiczny i płynny, i raczej mógłbym się narazić porównując jakąkolwiek grę do tej wspaniałej klasyki. Więc tylko wspominam, że coś mi się tam troszeczkę skojarzyło.

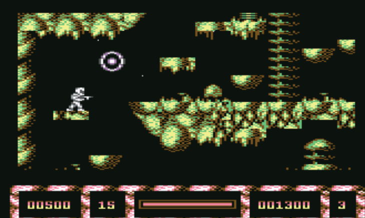
Przejdźmy teraz do konkretów. Bohater gry, to najprawdopodobniej wyszkolony żołnierz do zadań specjalnych . Ma na sobie skafander ochronny i jest uzbrojony w niezłą spluwę. Akcja toczy się w dwóch kosmicznych światach (niestety tylko tyle oferuje wersja prewiev) opanowanych przez dziwne roboty , maszyny i pojazdy. Każdy zlikwidowany przeciwnik pozostawia po sobie diament, który jest przeliczany na walutę, niezbędną podczas odwiedzin w sklepie. Możemy w nim kupić lepszą broń, dodatkową energię i inne gadżety. W moim przypadku problem polega na tym, że uzbierałem duża sumę pieniędzy, kupiłem co chciałem, ale po wyjściu ze sklepu okazało się, że jednak nic nie kupiłem! Nie wiem, może coś namieszałem lub zrobiłem źle albo opcje są, ale po prostu nie działają.

Tak sobie myślę, do jakiej gry mógłbym porównać T.Z. jeśli chodzi o styl grafiki? Chyba najbardziej do Draconus, Zybbex, raczej coś w tym stylu, po prostu - dobra. Efekty dźwiękowe całkiem miło popiskują i nie drażnią uszu.

Thunder Zone został scrackowany przez grupę Onsaught. Dzięki temu możemy sobie poustawiać różne opcje typu: nieśmiertelność, niekończąca się energia, super broń itd. Czy ma to sens? Przecież to tylko dwa poziomy, więc chyba lepiej zagrać bez tych wszystkich frykasów. Żałujmy, że to tylko wersja prewiev, gra pewnie byłaby hitem.







DEMO EXPRESS

Z przyjemnością informujemy, że rubryka „Demo” powraca na łamy Komody. Tym razem pod trochę inną nazwą : „Demo Express”. Po prostu przejrzyście i w ekspresowym tempie. Jest mnóstwo demosów oraz grafik zasługujących na uwagę, istnieją też takie, które mogą poszczycić się wspaniałymi kompozycjami muzycznymi. W każdym numerze, będziemy starali się zaprezentować klika ciekawych demosków lub prac graficznych. Zaprasza Minimoog.

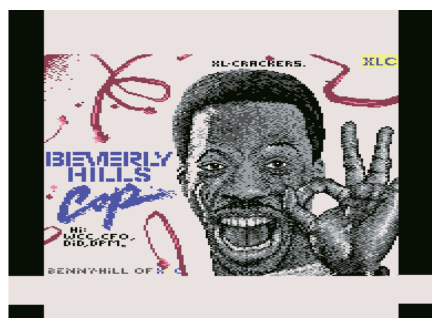
ZOO-MIX



Zoo – mix jest czymś w rodzaju promocji albumu Zoolook, autorstwa Jeana Michela Jarre'a. Twórcą dema jest Mjau. Utwór, który niesie się z głośników podczas odtwarzania jest ładnie przedstawiony, choć z tego co się orientuję, w muzyce z Zoolook jest on nieźle „pokręcony” i różny od oryginału. Przy tej ciekawej alternatywie dźwiękowej widnieje owoc działań grafika, który wykonał dobrą pracę. Ładnie narysowany obrazek prezentuje okładkę albumu, którego nazwa została już wymieniona. Miło usiąść lub posprzątać w pokoju, przy dźwiękach i wizualnej oprawie dema Zoo – mix.

Minimoog

EDDIE MURPHY!



Każdy zna chyba wesołego, amerykańskiego aktora, zwącego się Eddie Murphy! Demo autorstwa Bennego Hilla, Gizmo i Galago z XL – crackers przedstawia tę ciekawą postać filmową. Oprawa dźwiękowa to, znana z pewnością, melodia z filmu Gliniarze z Beverly Hills. Dobrze skomponowana i zaaranżowana, jednak mogłaby zostać sprowadzona do tzw. loopu, ponieważ wyciszanie jest niezbyt ciekawe, a sam utwór nie szczyci się szczególną długością. Postać Murphy'ego z obrazka nie jest wielkim wyczynem grafika. Jednakże po przymrużeniu oczu, lub oddaleniu się, piksele rozmywają się i tworząc płynne przejścia ukazują twarz aktora z prawie fotograficzną dokładnością (nie będę pisał, co to za nitki z główkami widnieją na brzegach). Gdyby nie kolorowe napisy, można by przypuszczać, że demo zostało zachowane w skali szarości. Oprócz standardu demowego – obrazu i dźwięku – autor ma dla nas wiadomość. Mówi nam o swym idolu (Eddie'm) oraz śle podziękowania. Sumując, jeśli jesteś zasmucony lub po prostu potrzebujesz czegoś pozytywnego, uruchom demo Eddie Murphy, a z całą pewnością staniesz się wesoły i uśmiechnięty!

Minimoog

Duel

zamiast złamanego nosa

Wszystkie trudne sytuacje załatwić z buta? Wymierzyć cios? Są tacy, dla których prawo pięści, to rzecz bardzo ważna, a w skrajnych przypadkach nawet zabawna. Na szczęście nie należę do tego typu osób. Uważam, że są inne (ludzkie) formy rozładowania gniewu, nerwów lub frustracji.

Kiedyś kumpel powiedział mi, że jak trafia go szlak, to idzie na strych, zakłada rękawice bokserskie i wyżywa się na worku treningowym. Jedna z koleżanek ma inny sposób - krzyczy z całych sił przez około minutę (nie polecam w miejscach publicznych). Mój sposób na wyładowanie złości lub załatwienie porachunków, to tak zwane gry „Duel (Shoot'em Up)". O co chodzi? Zaraz się dowiesz.

„Duelki" polegają na rozgrywce pomiędzy dwoma osobami, lub opcja gracz – komputer. Są to gry bardzo proste, wymagające jedynie refleksu. Przeważnie bywa tak, że gracze sterują postaciami lub maszynami, które są rozmieszczone po dwóch przeciwnych stronach ekranu. Strzelają w siebie pociskami lub rzucają różnymi przedmiotami. Takich gier powstało bardzo dużo. Postaram się wybrać i przedstawić te najważniejsze oraz najlepsze. Moim zdaniem nadają się doskonale do wyżej wymienionych celów.

LENITIVE



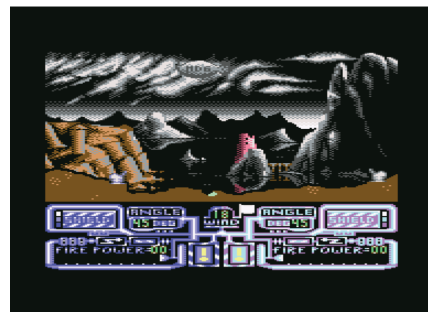
Pierwsza, bo jakoś najbardziej mi utkwiła w pamięci. Jest to pojedynek kosmonautów w ładnych i ciekawych sceneriach kosmicznych. Strzelasz pociskami w przeciwnika i jednocześnie unikasz jego ataku. Dwie grube kreski poruszające się za kosmonautą to wskaźnik jego energii, jeśli ją wyczerpiesz, to przegrywasz pojedynek. Dobra grafika i wspaniała muzyka (ach, co za melodia!) uatrakcyjniają tę prosta gierkę.

SPACE SHOOTOUT



Pod względem konstrukcji i grafiki, bardzo podobna do Lenitive. Czytając wstęp, dowiedziałem się, że jest 2077 rok i znajdujemy się w piekle (o jeju!). Powstała tam nowa dyscyplina sportowa zwana Space Shootout. Jest ona bardzo niebezpieczna, ponieważ przegrana wiąże się ze śmiercią. Dwóch zawodników po przeciwnych stronach ekranu toczy walkę na pociski. Minusem gry jest to, że wszystkie rozgrywki mają miejsce w jednej scenerii, a znikome efekty dźwiękowe dolewają oliwy do ognia. Najlepiej wybrać opcje z muzyką, którą można zaznaczyć na wstępie gry.

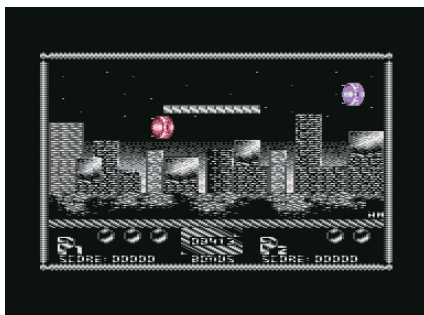
ARTILLERY '90



Tutaj z kolei mamy do czynienia z dwiema futurystycznymi armatami. Gra posiada dużo fajnych opcji, które można wybrać przed walką. Pierwsza z nich to wybór pomiędzy rozgrywką „Arcade" -refleks i celne oko oraz „Tactic"- planowanie i ustawianie. Następna opcja daje możliwość zagrania we dwóch lub z komputerem albo obejrzenia demo, w celu zapoznania się z grą. Teren, na którym rozgrywa się akcja, może ulegać zmianom. Po prostu wystarczy zaznaczyć

jedną z trzech pozycji, czyli krajobraz lekko górzysty, góry średnie lub góry wysokie. Na koniec tradycyjny wybór pomiędzy muzyką i efektami dźwiękowymi, które brzmią doskonale. Wstydem byłoby nie wspomnieć o grafice, która prezentuje się rewelacyjnie (jak przystało na Double Density).

CRIMP – THE BATTLE



Gonitwa i strzelanina na całego. Sterując wraz z drugim graczem osobnymi maszynami, toczycie bitwę miedzy sobą. Możesz strzelać i atakować ile sił lub uciekać i chować się za ścianami, by za chwile odeprzeć atak. Ładna grafika i co chwile zmieniające się plansze uatrakcyjniające grę, a muzyka tworzy dobry klimat. Crimp jest wzorowany na grze Enforce (nie mylić z Enforcer) stworzonej przez Codemasters w 1991 roku. Zmieniono wizerunek maszyn, którymi gracze sterują, dodano nowe plansze i motywy oraz zmieniono zakończenie. W ten oto sposób powstała podobna gra pod tytułem Crimp – The Battle.

FANTASY



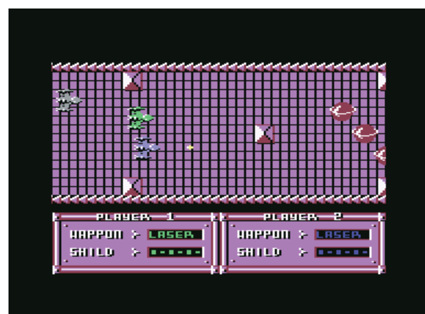
Ten tytuł nie za bardzo pasuje do akcji przebiegającej podczas gry. Dwa statki kosmiczne, traktujące się nawzajem laserem, jakoś nie pasują mi do wyrazu „Fantazja". Znacznie bardziej pasowałoby coś w stylu power, laser, fire itp. Gra polega na tym, że w wyznaczonym czasie należy oddać jak najwięcej strzałów w stronę przeciwnika, wygrywa ten, który oberwał mniej. Gdyby nie dobra grafika i klawa muzyczka, to gra Fantasy nie zwróciła by na siebie uwagi.

SUPER GALAXYS DUEL



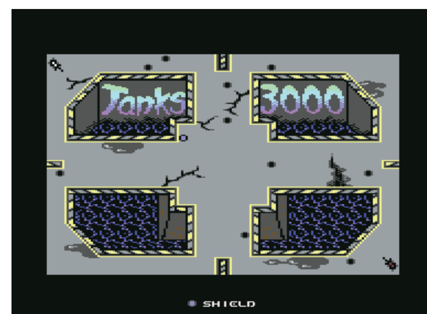
Gierka praktycznie taka sama jak Fantasy, jedynie co się rzuca w oczy, to szybsza akcja, no i tytuł gry pasuje idealnie do tego, co dzieje się na ekranie. Super Galaxys Duel to gra w całości zrobiona przez Richarda Baylissa (kodowanie, grafika, muzyka).

ZAGON



Gra została wydana w 1989 roku przez znany chyba każdemu Komodorowcowi CP Verlag. Już na samym początku spodobało mi się intro przedstawiające kobiecą twarz z innego wymiaru, która za pomocą syntezatora mowy wita i zaprasza nas do gry. Zagon, to „twardy orzech do zgryzienia". Dwa statki poruszające się z dużą prędkością w tunelu kosmicznym pełnym przeszkód. Aby ułatwić nieco sytuację, jeden i drugi został wyposażony w działo laserowe, służące do obrony przed UFO, robotami i innymi statkami. Cała rozgrywka trwa do czasu, aż któryś z graczy rozwali statek, wtedy po prostu przegrywa. Oprócz latających przeszkód, należy też brać pod uwagę przedmioty stające nam na drodze oraz sufit i podłogę, dotknięcie powyższych kończy się przegraną. Ach, co tu więcej pisać. Zagraj, a przekonasz się sam, że to dobra gra.

TANKS 3000



A teraz zmiana tematu, ponieważ przyszła pora na opancerzone gąsienice, czyli czołgi. Dwa pojazdy na polu bitwy dające nam możliwość wyżycia się. Istnieje również opcja zagrania we czterech. Najprościej będzie jak napiszę, że Tanks 3000 to gra od dwóch do czterech graczy. Wszystko oprawione fajną grafiką (zwłaszcza wstawki) i konkretną muzyczką. Jednym zdaniem, Protovision wydało naprawdę fajną grę.

ARENA



Na zakończenie wspomnę jeszcze o czymś, co było na początku,

ponieważ Arena podobna jest do Lenitive. Po prostu ten sam schemat, tak więc nie ma sensu się powtarzać. Oczywiście gra zawiera także swoje własne i charakterystyczne motywy oraz dobra muzykę. Warto zagrać.

Cóż, pora kończyć artykuł. Mam nadzieję, że gry, które w nim przedstawiłem uznacie za godne uwagi. Zdaje sobie sprawę, że są bardzo „proste", ale naprawdę potrafią dostarczyć dużo dobrej rozrywki. Tak więc nie pozostaje nic więcej, jak chwycić za joystick lub klawiaturę i rozładować się. Ale zaraz, zaraz, zgubiliśmy myśl przewodnią. Pragnę przypomnieć, że gry DUEL (Shoot'em Up) śmiało mogą zastąpić jakąkolwiek bójkę wszczętą na tle rozładowania negatywnych emocji lub porachunków. Niech przegrany powie tylko : „W porządku. Zgoda. Chodźmy na piwo, Ja stawiam".

Komek

MARIUSZ H. JAKUBOWSKI

Nasi rodacy są rozsiani po całym świecie i mało jest krajów, gdzie się ich nie spotka . Jeszcze ciekawiej jest jak są to Polacy tworzący coś na komputerach, szczególnie C64. Taką osobą jest Mariusz Jakubowski. Polak, który wyemigrował ze swoją rodziną do Stanów Zjednoczonych, spędzając tam swoje późniejsze dzieciństwo i prowadząc obecnie dorosłe życie .

Jak znalazłeś się w tak daleko poza Polską i to akurat w USA?

MJ: Dość dawno temu, chyba w czasie stanu wojennego, ojciec wizytował jeden Uniwersytet w USA i zabrał całą rodzinę. Nie spodziewałem się tam zostać, ale po kilku miesiącach jego wizyta zmieniła się w stałą pracę. Byłem wtedy chyba w czwartej klasie.

Kiedy rozpoczęła się Twoja przygoda z komputerami, a szczególnie z C64?

MJ: Zacząłem na szkolnych komputerach Apple, które mnie fascynowały tym, że mogłem kontrolować obiekty na ekranie i robić arytmetykę o wiele szybciej niż ktokolwiek. Chyba w piątej czy szóstej klasie dostałem C16, który jest nowszą, ale mniej zdolną wersją C64. Brakuje nie tylko pamięci, ale też VIC'a i SID'a. To mi się bardzo dawało we znaki, bo czytałem o ich możliwościach, a mogłem robić tylko niektóre rzeczy z C16. Po roku czy dwóch udało mi się przekonać rodziców, że C64 to nie tylko C16 z większą pamięcią.

Jednak Ty wolałeś programować na komputerze, a nie, jak większość ówczesnych dzieciaków, tylko na nim grać. Co było przyczyną, że akurat to tak Cię wciągnęło?

MJ: Normalnie to chyba jakieś specjalne osobiste zdolności wciągają ludzi w cokolwiek, ale zawsze są wyjątki. W moim przypadku było to zainteresowanie matematyką, a szczególnie szybkim wykonywaniem arytmetyki i innych operacji. W komputerach widziałem moc o wiele większa niż moja, i chciałem czymś takim dysponować. Na początku też traktowałem 'poke' i 'peek' jako magiczne komendy, z którymi podobno cokolwiek było możliwe, i chciałem odkryć, jak to wszystko z nimi robić.

Pierwszym powstałym programem był...?

MJ: Oprócz mnóstwa małych programików, w szufladzie na kasety do C16 chyba jeszcze mam moją pierwszą grę, w którą w miarę można grać. Zrobiłem ją w BASICu po odkryciu pamięci ekranowej ($0c00, nie $0400, o ile dobrze pamiętam) i jak kontrolować na niej rzeczy używając 'poke' i 'peek'. W grze tej chodzi się na planszy, zbierając dobre litery i strzelając w złe.

Na C16 też robiłem dużo programów, ale po jakimś czasie mi sie zepsuł - tylko czarny ekran jak włączałem. Programy te są na kasetach, gdyż wtedy nie miałem dysku. Nie wiem, czy kasety te jeszcze by działały - bez funkcjonującego C16 nie mam możliwości sprawdzić.

Po C16 był C64? Jakie było Twoje pierwsze wrażenie przy tworzeniu programów na tym komputerze?

MJ: Było trochę dziwnie, bo C64 miał więcej możliwości, ale trochę mniej zaawansowany system operacyjny i BASIC. Jeśli dobrze pamiętam, C16 miał Commodore BASIC 3.5, który zawierał komendy do grafiki, dźwięku i rożnych innych rzeczy. C64 miał BASIC 2.0, w którym trzeba było to robić z POKE, PEEK i własnymi algorytmami. Ale na początku byłem najbardziej zainteresowany w sprite'ach (sprites), których C16 nie miał. Nawet w BASICu, były wszystkim, co oczekiwałem przez tak długi czas.

Jak inni znajomi odbierali Twoje produkcje na komputerze?

MJ: Chyba interesowały ich na tyle, na ile interesuje mnie cena herbaty w Chinach. Często próbowałem im pokazać moje programy, ale najczęściej nudziło ich to wszystko, albo w ogóle nie chcieli nawet rzucić okiem. Jakoś to mnie nie zniechęcało, bo chyba komputery były interesujące z innych powodów.

Nie próbowałeś sił w tworzeniu programów demonstracyjnych (dem) i bawić się w demo scenę?

MJ: Robiłem programy tego typu, ale brakowało dobrej grafiki i muzyki, i żadnych nie wysyłałem innym. Nie miałem żadnych kontaktów z członkami sceny, ani modemu do łączenia sie z BBSami i innymi serwisami. Nie jestem pewien, ale wtedy chyba dużo komunikacji sceny było przez BBSy, CompuServe, itp. Poza tym nie miałem wielu kolegów czy znajomych, którzy byli tym specjalnie zainteresowani. Cala scenę odkryłem dopiero wtedy, jak dostałem dostęp do Internetu i FTP.

Jesteś autorem gry „Section Pi" oraz programu „SynthPlayer" zamieszczonych w magazynie COMPUTE!'s Gazette Nr. 10 / 1990 skąd pomysł na taką grę i taki program. Jak to było z publikacją tych programów?

MJ: Po moich pierwszych próbach z SIDem, chciałem zrobić coś, co by mi dało możliwość zmieniania parametrów dźwiękowych i słyszenia efektów na muzykę, która w tym samym czasie była grana. W Compute!'s Gazette widziałem programy do dźwięku i muzyki, ale żadne, które by coś takiego pozwoliły robić. Wydawało mi sie, ze taki program mógłby być bardzo użyteczny i wystarczająco krótki na umieszczenie w magazynie. Tam też ukazywało się dużo gier, ale nie widziałem wtedy żadnej, która używała efekt „smooth scrolling" (nie wiem, jak to po Polsku). Bardzo mnie interesowały tego typu graficzne manipulacje z VICem, i dla tej gry zrobiłem też prostą wersje efektu „parallax scrolling." Wtedy dość lubiłem gry typu „scrolling shoot 'em ups," szczegolnie R-Type, która była moją inspiracją w tym.

Co do publikacji, Compute!'s Gazette zachęcał programy od czytelników, płacąc kilkaset dolarów za akceptacje. Wysyłało się im dysk lub kasetę z programem i artykułem, i po kilku tygodniach dostawało się odpowiedz. Wysłałem tylko dwa, i miałem szczęście, że obydwa wzięli, szczególnie, że magazyn przestał istnieć niedługo po tym. Trochę się dziwiłem, że więcej entuzjastów C64, szczególnie członków demo sceny, nie wysyłało im programów - na pewno by to dużo dodało magazynowi, a może nawet przedłużyło jego życie.

Myślałeś, żeby poważnie zająć się grami i próbować gdzieś sprzedać swoje produkcje?

MJ: Trochę o tym myślałem, ale robienie gier pozostało jako hobby. Ciągle lubię niektóre gry, szczególnie te stare „shoot 'em ups," ale niewiele dzisiaj gram. Xbox 360 i PS3 mają możliwości, które przekraczają wszystko, co mogłem sobie wyobrazić 20 lat temu, lecz jakoś zupełnie nie jestem zainteresowany nowoczesnymi grami.

Czas leci nie ubłaganie, ludzie dorastają, dochodzi rodzina, praca i swoje pasje odkładają na bok. Jak wyglądało to u Ciebie, kiedy Commodore zniknął i zaprzestało się nim zajmować?

MJ: Wtedy studiowałem na uniwersytecie i nie byłem w stanie dużo robić z C64, ani z Amiga, którą dostałem kilka lat po C64. Wśród „informatyków" w szkole, obydwa te komputery miały opinie zabawek, mimo ze Amiga miała wtedy o wiele lepsze możliwości niż PC. „Prawdziwi" informatycy musieli robić z MS-DOS, VAX/VMS i Unix.

Co myślisz o dzisiejszych ludziach tworzących nadal coś na tym komputerze?

MJ: Chyba ich rozumiem. Może ja byłbym taki sam, gdyby sprawy się trochę inaczej ułożyły dawno temu. Ale ciekaw jestem, czy ktoś po moim pokoleniu jest jednym z takich ludzi.

W życiu prywatnym masz coś wspólnego z komputerami?

MJ: Studiowałem informatykę na uniwersytecie i dalej, i pracuje w tej dziedzinie (głównie w zabezpieczaniu systemów i programów). Od lat C64 interesowało mnie programowanie na niskim poziomie, czyli asembler, kod maszynowy, itd.

Wywiad przeprowadził Ramos

EDITOR'S CHOICE

SynthPlayer

Mariusz Jakubowski

Compose a masterpiece with this powerful music-editing system for the 64. Joystick required.

SynthPlayer lets you harness the power of the SID chip—the sound chip found in every 64 and 128—and channel it into your own songs. With this versatile music editor, you can create sound effects or compose full-fledged songs. Your only limitations are your imagination and the amount of memory available for notes.

Entering and editing music is quick and easy when you use *SynthPlayer's* intuitive joystick and keyboard controls. Often-used commands such as Copy, Play, Load, and Save are readily available through the function keys. Others can be accessed with the joystick or other keystrokes. To make fine-tuning easier, you can change most sound parameters—such as waveforms, filters, and the tempo—while your song plays. Best of all, you can save your completed songs as files that can be played in the background while your BASIC programs run.

Getting Started

SynthPlayer consists of two BASIC programs, SynthPlayer Loader and SynthPlayer Main, and one machine language file, SynthPlayer ML. To avoid typing mistakes, enter the BASIC programs using *The Automatic Proofreader*, the BASIC typing checker found elsewhere in this issue. Be sure to save both programs on the same disk. Save SynthPlayer Main with the filename SYNTH.BAS.

To enter SynthPlayer ML, you'll have to use *MLX*, the machine language entry program also found in this issue. The *MLX* prompts, and the values you should enter, are as follows:

Starting address: C000
Ending address: C7DF

Once you've finished entering the data for the program, save it to the disk that contains the two BASIC programs. Use the filename SYNTH.ML.

When you're ready to use *SynthPlayer*, load and run SynthPlayer Loader. After a short delay during which the programs are loaded and initialized, the main screen appears.

Entering and Editing

The opening screen contains two musical staffs on which you enter notes. You can enter notes within a five-octave range, including the top and bottom staffs (corresponding to the treble and bass clefs, respectively) and notes above and below the two. This arrangement allows you to enter songs directly from most modern sheet music with a minimum of trouble.

To enter a note, first use the joystick to move the flashing note pointer up or down the scale. As you move the pointer, each note in the chromatic scale is displayed. Sharps are taken care of automatically; if you want to enter a flat, you'll have to enter its sharp equivalent (for example, a B-flat is equivalent to an A-sharp). Once you've selected the correct pitch for the note, press the fire button. The border turns gray to indicate that the pitch is set.

Now you're ready to select the note's duration. Again, move the joystick up and down to choose. As you move the joystick, the duration indicator at the bottom of the screen changes to show the length of the note. The color of the note pointer on the staff also changes. *SynthPlayer* supports every note duration between 1/64th and double-whole notes, including dotted notes. When you're satisfied with your selection, click the fire button again to place it on the staff. Before you press the button to select the note's duration, you can press R to indicate that a rest

Vibr. Another feature of *SynthPlayer,* Vibr controls the degree of vibrato (a rapid fluctuation in frequency) that the program applies to the sound. Vibrato is generally used to enrich an otherwise plain sound.

The next group of control registers affect all three voices.

Cutoff Freq. Sets the cutoff frequency for the SID chip's filters. The value can range from 0 to 2047, and its effect varies with the type of filter selected.

Resonance. Selects how much frequencies near the cutoff are attenuated or sharpened. Legal values for this register are 0–15.

Voices. Determines which voices are to be passed through the filter. To change voices, move the note pointer next to the value and then press f1 to toggle voice 1, f3 to toggle voice 2, and f3 to toggle voice 3.

Mode. Sets the filter type to be applied to the selected voices. The SID chip supports three types of filters: lowpass (full-bodied sounds), bandpass (thin, open sounds), or high-pass (tinny, buzzy sounds). You can use these filters individually or in combination. To change the filters, press f1 to toggle the low-pass filter, f3 to toggle bandpass, or f5 to toggle high-pass.

Volume. This is the overall volume level for all three voices. This value ranges from 0 to 15. (Some SID chips tend to clip at full volume, so you may need to reduce this value to produce a clear tone.)

You don't have to be familiar with all of the SID chip's options to be able to use them. Just experiment. You may stumble onto something that you like. Also, remember that you can use the sound editor to change sound parameters while your song plays.

When you're ready to return to the main screen, press the space bar.

For Programmers

SynthPlayer stores the music data in the RAM under BASIC ROM so that no memory is taken away from BASIC. If, however, your song is too long (more than 2700 notes), it won't fit in 8K of RAM. You can make room for longer songs by moving BASIC's top-of-memory pointer. For example, typing

POKE 55,0:POKE 56,152:POKE 152*256,0 :NEW

would give you an extra 2K for notes. It would also reduce BASIC program space by about 2K.

You can load and play object sound files without having *SynthPlayer* in memory. To do so, you must load the ML portion of *SynthPlayer* along with the sound files. For example, if you saved a song as an object file with the filename ETUDE, you could play it with the following commands:

LOAD"SYNTH.ML",8,1
NEW
LOAD"ETUDE.OBJ",8,1
NEW
LOAD"ETUDE.SND",8,1
NEW
SYS 49152

Be sure to load the files in the order shown above and type NEW after each load. You can stop the music by typing SYS 50424.

As your song plays, you can control a variety of effects with POKE commands. *SynthPlayer* maintains shadow registers of the SID chip's registers at locations 50320–50344, so you must make changes in these shadow registers for them to take effect. The accompanying table contains other locations that you may want to modify.

SynthPlayer Playback Registers

Location	Effect
50320–50344	SID-chip shadow registers
50991–50993	Sweep rate for voices 1–3
50994–50996	Vibrato for voices 1–3
56501	Tempo (default value is 66)

SynthPlayer Loader

```
HQ 10 REM COPYRIGHT 1990 COMPU
      TE! PUBLICATIONS, INC. -
       ALL RIGHTS RESERVED
RA 20 POKE53280,0:POKE53281,0:
      PRINT"{CLR}{6}":FORI=1TO
      9:PRINT"{DOWN}":NEXTI
MX 30 PRINTTAB(13)"COPYRIGHT 1
      990{DOWN}":PRINTTAB(6)"C
      OMPUTE! PUBLICATIONS, IN
      C.{DOWN}"
AA 40 PRINTTAB(10)"ALL RIGHTS
      {SPACE}RESERVED"
CP 50 PRINT"{HOME}{GRN}LOADING
       ML...{BLK}"
RG 60 IFF=0THENF=1:LOAD"SYNTH.
      ML",8,1
HF 70 PRINT "{BLK}REM{GRN}LOAD
      ING BASIC...{BLK}"
FG 80 PRINT"{2 DOWN}{BLK}POKE4
      3,200:POKE44,8:POKE55,0:
      POKE56,96:POKE2247,0:NEW
      "
MH 90 PRINT"{2 DOWN}LOAD"+CHR$
      (34)+"SYNTH.BAS"+CHR$(34
      )+",8"
XC 100 PRINT"{4 DOWN}RUN{HOME}
       ":FORF=631TO640:POKEF,1
       3:NEXT:POKE198,10
```

SynthPlayer Main

```
HQ 10 REM COPYRIGHT 1990 COMPU
      TE! PUBLICATIONS, INC. -
       ALL RIGHTS RESERVED
AJ 20 IFLFTHEN2350
MG 30 PRINTCHR$(14)"{GRN}{CLR}
      A FEW MOMENTS PLEASE..."
CA 40 A1=24600:A2=30053:A3=355
      06:SI=3271:ES=254:VL=545
      3:BO=53280:MR=50931:ML=5
      0949
EH 50 DIM NH(255),NL(255),SP(2
      00),SF(200),DR(15),DR$(1
      5),CL(15),DT(15),DL(32)
JG 60 AD=A1+4:BE=AD:SA=BE+SI:B
      S=SA:PT=2040:J=56320:O=-
      1:NS=1:DOT=0:DP=1045:MA=
      1080
QP 70 PS=51024:SP=51057:SV=510
      63:SC=51078:FS=51086:BB=
      50424:LD=51159
FB 80 F=902:P=197:M=2↑(1/12):C
      O=1:CS=0:SD=0:TD=50598:F
      D=50595:NB=53232:MD=5057
      2
AA 90 TU=50523:FU=50520:MU=504
      66:ID=56501:IT=66:POKEID
      ,IT:POKE650,128:AB=A1+4
KJ 100 XR=782:YR=781:PR=65520
JB 110 WF$(1)=" TRI ":WF$(2)="
        SAW ":WF$(4)=" PULS":W
       F$(8)=" NOIS"
ER 120 S1$="{28 SPACES}":SP$="
       {2 SPACES}":M$="
       {6 SPACES}"
DF 130 FL=851:PF=845:FORI=0TO2
       :A=BE+I*VL-4:POKEA,1:PO
       KEA+1,1:POKEA+2,32
XH 140 POKEA+2,32:POKEA+3,30:P
       OKEA+4,ES:IFI=1THENPOKE
       A+2,0:POKEA,0
GM 150 NEXT
DR 160 FORN=1TO60
QB 170 H=INT(F/256):L=F-256*H
AC 180 NH(N)=H:NL(N)=L:SF(N)=1
       1
HS 190 IFO=11THENO=-1
FB 200 F=F*M:P=P-4
BC 210 O=O+1:IFO=1ORO=4ORO=6OR
       O=9ORO=11THENP=P+4:SF(N
       )=13
BQ 220 SP(N)=P:NEXT
RH 230 SP(0)=132:SF(0)=32:N=0
GS 240 FORI=1TO15:READDR(I),DR
       $(I),CL(I),DT(I):NEXT:C
       D=7
QP 250 DATA1,1 / 64,4,0,2,"1 /
        64 {F}",4,1,3,1 / 32,2
       ,0,5,"1 / 32 {F}",2,1
QG 260 DATA7,1 / 16,6,0,11,"1
       {SPACE}/ 16 {F}",6,1,15
       ,1 / 8,9,0,23,"1 / 8
       {F}",9,1
EB 270 DATA31,1 / 4,5,0,47,"1
       {SPACE}/ 4 {F}",5,1,63,
       1 / 2,14,0,95,"1 / 2
       {F}",14,1
AB 280 DATA127,WHOLE,3,0,191,"
       WHOLE {F}",3,1,255,DOUB
       LE,12,0
HJ 290 DL(11)=14:DL(13)=15:DL(
       14)=14:DL(15)=15:DL(32)
       =32
MJ 300 SYS50345:SYS49152:SYS50
       424
SM 310 VS=49146:POKEVS,24:POKE
       VS+1,96:POKEVS+2,101:PO
       KEVS+3,117
AB 320 POKEVS+4,178:POKEVS+5,1
       38
KE 330 V=53248:X=20:PP=32:Y=0
FG 340 FORS=3TO15STEP2
EH 350 POKEV+S-1,X+(S-2)*12:PO
       KEV+S,Y
CC 360 NEXT:POKEPT,11:POKEV+1,
       192:POKEV,PP:POKEV+28,0
DC 370 NC=0:UP=126:DOWN=125:LE
       FT=123:RIGHT=119:O=0:BU
       =110:BD=109:S=50320
XS 380 POKES+4,PEEK(S+4)AND254
       :POKES+11,PEEK(S+11)AND
       254:POKES+18,PEEK(S+18)
       AND254
RA 390 VC=1:GOSUB2140:SYSFS:PO
       KEV+21,255
XK 400 :
BJ 410 A=PEEK(J):GETK$:IFK$=""
       THEN500
```

should be inserted instead of a note. The screen border turns red to indicate that you're entering a rest. Rests are displayed on the staff as square symbols.

As you continue to enter notes, the pointer advances to the end of the staff. When the pointer reaches the right edge of the screen, the staff scrolls to the left automatically. To move notes that have scrolled off the screen back into view, simply move the note pointer to the edge of the screen. Placing the pointer on the left edge of the screen scrolls the staff to the right, and placing it on the right scrolls the staff left. If you discover an incorrect note, you can change it by placing the note pointer over the incorrect note and following the procedure outlined above.

SynthPlayer allows you to work on only one voice at a time, and the active voice is displayed in the upper left corner of the screen. To change voices, press the 1, 2, or 3 key. When you do so, the note pointer moves to the end of any notes that you've already entered for that voice. You can move the pointer to the beginning of the notes for the current voice by pressing HOME. You can erase all the notes for the current voice by pressing SHIFT-HOME.

The amount of space available for storing notes always appears in the upper left corner of the screen beneath the current voice indicator. The number next to *Free* is the number of notes that may be entered before you run out of memory.

Commands

The command menu is displayed in the upper right corner of the main screen. You can execute any command when the screen border is black (as long as you're not entering a note). The following paragraphs explain each command.

f1 Play. Play the notes entered for all three voices. You can increase or decrease the tempo at which the notes are played by pressing the + or − key, respectively. When *SynthPlayer* reaches the end of your song, it pauses briefly and then plays it again. Press the fire button to stop the music at any time.

f2 Editor. Go to the sound-editor screen. We'll discuss the sound editor momentarily.

f3 Delete. Delete the note directly to the left of the note pointer and move the following notes up to fill the gap. Be careful when your pointer is at the left edge of the screen, because you won't be able to see the notes you delete.

f4 Insert. Open a space for an additional note beneath the note pointer. You must enter the pitch and duration for this note before continuing.

f5 Mark. Mark a group of notes to be copied with the Copy command. When you press f5, the border turns blue. Move the pointer to one end of the section you wish to move and press the fire button. When the border turns green, move the pointer to the other end of the section and press fire again.

f6 Copy. Copy the group of notes marked with the Mark command. When you press f6, the marked segment is copied at the location of the note pointer. Note that if you make changes to the notes after they've been marked, any copies made afterward will reflect the changes. Also, if you attempt to copy the marked notes to a location between the beginning and end of the marked section, the results will be unpredictable.

f7 Load. Load a *SynthPlayer* edit file. When you press f7, *SynthPlayer* prompts you for the name of an edit file. Enter the name of the file without the EDT extension and press RETURN. When the load is completed, the note pointer is near the end of the song.

f8 Save. Save a sound file to disk. *SynthPlayer* saves the note data from all three voices, as well as the parameters from the sound editor screen, in one of two formats. The first format, edit, creates a file that can be reloaded into *SynthPlayer* and modified. The other format, object, creates a stand-alone file that can be loaded and executed but can't be loaded into *SynthPlayer*.

When you press f8, the program prompts you for a filename. Enter up to 12 characters for the name. (You're limited to 12 characters because *SynthPlayer* adds a four-character extension.) Next, it asks you to select the save format. Press E to save the music as an edit file or O to save as an object file. Edit files have an EDT extension, while object files actually occupy two files with the extensions OBJ and SND.

The Sound Editor

When you press f2 from the main screen, you enter *SynthPlayer*'s sound editor. From the editor, you can fine-tune the default sounds for the SID chip's three voices or create new sounds.

As you enter the editor, the screen contains a summary of the SID chip's registers and their contents. The registers that control individual voices are listed in three columns (one for each voice) along the top of the screen. The registers that affect all three voices are displayed at the bottom of the screen.

The editor screen also contains a note pointer with which you can change the values in the SID registers. You can change most of the registers by moving the note pointer to the value, holding down the fire button, and moving the joystick up or down. Any exceptions to this rule are discussed in the register summary below. We assume that you're already somewhat familiar with the SID chip; we discuss its features only when it's necessary to explain how to use the sound editor. If you need more information about the SID chip, the *Commodore 64 Programmer's Reference Guide*, from Bantam Books, and *Mapping the 64 and 64C* and *All About the Commodore 64, Volume Two*, from COMPUTE! Books are excellent references.

The first group of control registers affect individual voices.

Pulse. Sets the pulse width or duty cycle of the pulse waveform. This register can hold a value ranging from 0 to 4096. Changing the setting to a value near the center of the range results in a deeper, richer tone. Values near the ends of the range result in a tinny sound. If the value seems to change randomly when you try to set it, the SWEEP option is active. You can use the f7 key to fine-tune the setting if you can't get the exact value you want with the joystick.

Wave. Selects one of the SID chip's four waveforms: triangle, sawtooth, pulse, or noise.

Ring. Toggles ring modulation on or off. Ring modulation works only with the triangle waveform, and it replaces the triangle wave from two voices with a synthesized combination of the two. Voices 1 and 2, 1 and 3, or 2 and 3 can be combined in this manner. Ring modulation is usually used to create bell or gong sounds.

Sync. Toggles synchronization on or off. The waveforms of two notes that are an octave (12 half-steps) apart are naturally synchronized because the frequency of the higher note is exactly double that of the lower note. The SID chip's synchronization register allows you to force two waveforms to synchronize no matter what the difference in the frequencies. As with ring modulation, voices 1 and 3, 1 and 2, or 2 and 3 can be synchronized.

Attack, Decay, Sust, and Rel. Control the sound envelope for the voice. Each value can range from 0 to 15. Attack controls the amount of time taken to rise from zero volume to maximum volume, and decay controls the time taken to fall from maximum volume to sustain volume. Sustain is the volume level at which the sound plays until it's turned off. Release is the amount of time required for the sound to fall from sustain volume to zero volume after the sound is turned off.

Sweep. Not a feature of the SID chip, Sweep is an effect generated by *SynthPlayer*. It changes the pulse width of the pulse wave at the rate determined by the sweep setting. The result is a rich, animated sound. If sweep is turned on, it can have values of 0–255. This option constantly changes the pulse width, so changing it manually has little effect. ▹



PROGRAMS

MARIUSZ JAKUBOWSKI

SECTION PI

GET OUT YOUR PLASMA GUN AND START BLASTING IN THIS FAST-ACTION ARCADE-STYLE GAME FOR THE 64. JOYSTICK REQUIRED.

The year is 2141 A.D. Ravaged by pollution, the planet Earth is now all but uninhabitable. For the past 50 years, scientists have desperately scoured the heavens for another planet to colonize. So far, they've had little success—until now. In a miraculous turn of events, a suitable planet has just been located in Section Pi. This oasis in the cosmic void is seen as man's last hope for survival.

After a careful survey of this planet, vestiges of a supreme alien culture are uncovered. Though the aliens were long ago destroyed by their own weapons, their robotic defense system remains intact and active. To make matters worse, this system is enclosed in eight tunnels below the surface of the planet. If our species is to survive, you must pilot a specially equipped fighter to the planet and destroy the robotic defense system.

Getting Started

Section Pi is written entirely in machine language. To type it in, you'll need *MLX*, a machine language entry program. See "Typing Aids" elsewhere in this section. The *MLX* prompts, and the values you should enter, are as follows:

Starting address: $1D4D
Ending address: $3284

When you've finished typing, be sure to save the program to disk.

To play a game, plug a joystick into port 2 and type LOAD "*filename*",8,1, where *filename* is the name you used when you saved the program. After the program has loaded, enter the command SYS 7501. When the title screen appears, press the fire button to begin play.

Playing the Game

The object of *Section Pi* is to blast your way through eight levels, or *stages*, of robotic attack. You begin the mission with four fighter craft. You must avoid or destroy the alien robot ships that you encounter, as well as any debris that obstructs your path. Contact with either results in the loss of a ship. The game ends when you've lost all your fighters or you've completed the eighth stage.

The stage number, high score, and current score are displayed at the top off the screen. The number of ships remaining is shown below the stage number. For every 10,000 points you score, you're awarded an extra fighter. On the first stage, you receive 100 points for each robotic craft you destroy. With each successive stage, you earn 50 additional points per robot. Each piece of the tunnel you vaporize is worth 10 points. The *level guardians*, or oversized alien robots, that appear at the end of each stage are worth three times the current point value of the smaller robots.

The robots that are found deep in the tunnels are built to withstand greater pressure and more severe temperatures. As a result, these robots require more shots before they're destroyed. You'll notice that these deep-level robots move more quickly, too.

Words to Live By

There are several playing strategies you might like to try. When you come upon the level guardians, don't be discouraged. They'll attack your fighter in a chainlike formation that spans the entire width of a tunnel. To fly through them, destroy the robot on the outside of the formation first; then you can maneuver your craft through the remaining guardians.

At the higher stages, the robots require more hits to be destroyed. Again, to survive an attack, you must single out and destroy one robot in the formation and then fly through the vacated space.

When one of your ships has been destroyed, a new one will appear. For a brief moment, this ship is invincible. Be sure to use this time to take out as many robots as possible.

Section Pi

```
1D4D:A2 00 8E 0E DC 86 FB 86 0B
1D55:FD A9 D0 85 FC A9 38 85 EF
1D5D:FE A9 33 85 01 A2 08 A0 83
1D65:00 B1 FB 91 FD C8 D0 F9 53
1D6D:E6 FC E6 FE CA D0 F2 A9 50
1D75:37 85 01 A9 1E 8D 18 D0 8F
1D7D:4C 37 1E A9 FB CD 12 D0 16
1D85:10 FB A6 02 CA 10 02 A2 F8
1D8D:07 86 02 AD 16 D0 29 F7 46
1D95:09 10 05 02 8D 8C 2F E0 B7
1D9D:07 F0 03 4C E5 1D A2 0D B2
1DA5:A9 04 8D BB 1D 8D BE 1D DC
1DAD:A9 51 8D BA 1D A9 50 8D 2C
1DB5:BD 1D A0 00 B9 51 04 99 DE
1DBD:50 04 C8 C0 27 90 F5 18 C5
1DC5:AD BA 1D 7D 4F 2D 8D BA 06
1DCD:1D 8D BD 1D AD BB 1D 69 83
1DD5:00 8D BB 1D 8D BE 1D CE 2D
1DDD:BD 1D CA 10 D5 20 D3 2C 9B
1DE5:A9 FB CD 12 D0 30 FB 60 6E
1DED:AD 12 D0 C9 FB D0 F9 60 B1
1DF5:A9 01 8D 19 D0 A2 FB AC 3E
1DFD:BC 2F AD 12 D0 C9 FB 90 6F
1E05:15 A2 07 20 65 2B CA 10 D4
1E0D:FA AD 1F D0 8D E5 2F 20 A5
1E15:5D 2D A2 42 A0 C8 8E 12 1B
1E1D:D0 8C 16 D0 20 6A 2C 20 D7
1E25:5C 2B AD 0D DC 29 01 F0 5F
1E2D:06 20 47 2A 20 6B 25 4C 45
1E35:BC FE 20 45 20 20 EF 22 6B
1E3D:A2 2E BD DC 2D 9D 00 D0 8C
1E45:CA 10 F7 A9 0B 8D 86 02 22
1E4D:A9 93 20 D2 FF A2 18 BD EC
1E55:13 2E 9D 00 D4 CA 10 F7 44
1E5D:E8 86 02 A9 7F 8D 0D DC B3
1E65:A9 F5 8D 14 03 A9 1D 8D 6D
1E6D:15 03 A2 5F BD 7C 2D 9D 17
1E75:F8 38 CA 10 F7 A9 28 20 6D
```

RATUJMY KOSMOS

by Akira/Scenial Zine

Jednym z moich ulubionych utworów Stanisława Lema jest, przedowcipny, utrzymany w tonie listu otwartego, 'Ratujmy Kosmos' z tomu opowiadań o przygodach Ijona Tichego. To samo chciałoby się wykrzyknąć, odbywając wędrówkę po demoscenowych party. Ratujmy party panowie:-) Sam tu jestem grzesznikiem, bije się we własne piersi, ale krzyczę głośno, ratujmy oldschoolowe party w tej starej, znanej nam od lat, oldschoolowej formie.

Dla mnie party, zawsze i nieodłącznie, to oprócz spotkań ze swapperskimi kontaktami także przywożone, odpalone i działające domowe komputerki. Nie rozumiem czemu, gdy byliśmy nastoletnimi scenerami i jeździliśmy na party pociągami, jakoś dawało radę brać komputery ze sobą. Co tam domowe, pamiętam jak na Próbie Generalnej I i II, pierwszych pc only parties na polskiej demoscenie w połowie lat '90-tych mnóstwo ludzi POCIĄGAMI poprzywoziła do Ostrowca Świętokrzyskiego pecety. Nie jakieś tam nowoczesne ustrojstwa typu netbooki i palmy, czy inne wariactwa. Normalne pecety z jednostką centralną, klawiaturą, monitorem a nawet głośnikami. Trzeba było widzieć grupy scenerów tachające taki sprzęt najpierw w pocie czoła z pociągów, a potem ulicami Ostrowca do Domu Kultury, gdzie odbywał się scenowy zlot.

W drugą stronę było jeszcze lepiej. Po wielu scenowych zlotach w latach 90" odbywało się after parties na dworcach PKP. W poczekalniach, po wykryciu gniazdka, podłączano rozgałęziacze, odpalano komputery i oddawano się puszczaniu i podziwianiu nowych, dopiero co wystawionych na demo i intro compo produkcji! To się nazywa duch! That's the spirit! Tego nam właśnie dziś brakuje. Siły duchowej koniecznej, by zabrać ze sobą Commodore 64, monitor, stacje dysków i pudła z dyskietkami na zlot zamiast netbooka czy palma :-).

Jest to dziwniejsze tym bardziej, że choć w PL zamarł zwyczaj wożenia sprzętu na party ma się on gdzie indziej doskonale. Nie rozumiem tego zupełnie czemu znów my jesteśmy gorsi. Nie przemawiają do mnie argumenty, że teraz się nie wozi, bo się nie wozi i już. Widzę w tym, niestety, zupełny upadek scenowego ducha. Gdy czytam relację ze Skandynawskich parties to stare komputerki się z lubością taska i prezentuje kumplom. U nas prezentuje się laptopy z zapuszczonym emu :-)

Za niezabieraniem sprzętu na party stoi wg mnie coś więcej niż samo lenistwo. Stoją za tym konkretne, nieujawnione treści, które postaram się wyciągnąć na światło dzienne i poddać je analitycznej wiwisekcji ;) Jedną z nich jest przekonanie, że zabierając stary sprzęt zamiast nowego netbooka narazimy się na kpiny i śmieszność. Najczęstszą zaś wymówką tzw. rzeczywistością społecznie uzgodnioną jest fraza "party jest po to by się spotkać z kumplami"

Jasne, nie sposób się z tym nie zgodzić. Ale czemu w latach 90 i I połowie 2000 można się było spotykać z kumplami także przy odpalonej Amidze, C64 Atari, Spektrumnie czy PC z dosem 6.22 a teraz już nie można? Co takiego się stało, że pochwalenie się vintagewym sprzętem jest passe i to na dodatek na zlocie demoscnowców, jedynym miejscu na świecie, gdzie taki sprzęt jest właśnie zupełnie na miejscu?!

To trochę tak jakby na zlocie garbusiarzy nie było garbusów, a towarzystwo tłumaczyło przyjechanie samymi nowymi wozami tak, że to przecież tylko spotkanie kumpli. Tak, oczywiście, ale poświęcone starym komputerom, scenie i spotkanie ludzi zafascynowanych tym zjawiskiem. Więc WTF? Gdzie są na tych zlotach stare komputery? :-)

Kłaniam się tu przed organizatorami Sillyventure, Silesii czy AmiWawy III w podwarszawskim Aninie, gdzie nie dość, że było od groma staruszków to jeszcze na dodatek (Amiwawa) organizatorzy poorganizowali w pytkę konkursy growe na starych sprzętach i ogólnie widać było, że jest to zlot sceny starych komputerów, w tym przypadku Amigi, a nie fanów netbooków. Przyznam że podtrzymało mnie to na duchu. Tak samo poprzednie edycje Silesii i Sillyventure, na której zatrzęsienie było klasycznych komputerków, Kommodorków, Amig, Atarynek, Atari ST a nawet i Atari Falcon'ów się kilka znalazło, dziarsko odpalanych i pokazujących ku uciesze i opadaniu kopar zgromadzonych partowiczów zaj... demka.

Ludzie poprzywozili całe pudła dyskietek, mimo że na Atari czy C64 od dawna używa się także pamięci Flash. Podobnie na AmiWawie II, wiosną tego roku, moją duszę radował widok pudeł klasycznych amigowych dyskietek, z których odpalano gierki i demka. Czyli jednak jak się chce to można i jak widać są fani totalnego scenowego

oldschoolu, a ośmielę się powiedzieć, że jest ich sporo, gdyby jeszcze zechcieli jeździć na parties :-)

Tu jest następny pies pogrzebany ;) Nikła frekwencja. Potrafię zrozumieć Warlocka/Amnesty, któremu z Australii trochę daleko i Ellyna/Exmortis, któremu z Irlandii też wlec się na każdy zlot jest ciężko. Ale już np. Booker ze sceny c64 polskie i nie tylko parties odwiedza, latając na nie za każdym razem z UK! Pełen respekt. Nie potrafię do końca zrozumieć całości zagadnienia... czemu demoscenowe fora w PL są oblegane, popowstawały nawet na gronie i innych goldenline'ach, demka ogląda masa ludzi, a na scenowym party, raz czy dwa do roku, pojawia się w 40 milionowym kraju góra 100 partowiczów, a i to jak pogoda dopisze ;-) Reszta się już poddała?

Ok, by nie być gołosłownym postaram się od jesiennych parties ładować w samochód sprzęt i ku przypomnieniu ducha scenowych zlotów z lat 90", i giełd komputerowych odpalać na party C64, Atarynkę czy Amigę, puszczać na nich stuff, i oglądając go radośnie, deliberować ze znajomymi. Do czego namawiam jak najszersze grono scenerów i miłośników starych gier. Spotykajmy się ze sobą, siadajmy przy odpalonych komputerkach i oglądajmy razem z opadniętymi koparami genialny stuff na nich... Tak jak lata temu, bo też i nic poza naszym pesymizmem i błędnym poczuciem, że nic już nie ma sensu, nie stoi na przeszkodzie, by znów się tak dobrze bawić. Jak w złotych latach sceny.

Akira/Scenial Zine

SURVIVAL HORROR

W drugiej połowie lat 80. salony gier wideo na dobre zawitały do każdego miasta i większego miasteczka. W zaściankowych mieścinach od czasu do czasu pojawiały się salony na kółkach, które organizowano w wozach zapewne pamiętających jeszcze czasy Drzymały – niewielkie, ciasne, zadymione, mimo to niemal zawsze pełne miłośników gier wpatrzonych zahipnotyzowanym wzrokiem w ekrany automatów. Z reguły wszędzie wzbudzały poruszenie wśród młodszych i starszych dzieciaków najwyraźniej nieco już znudzonych tradycyjną, familijną grą w karty lub chińczyka.

W moim mieście – ani dużym, ani małym – było kilka świątyń „multimedialnej" rozrywki. Największe rzesze przyciągał jednak salon w rynku. Jego popularności nie tłumaczyła wyłącznie atrakcyjna lokalizacja.

Do salonu wchodziło się wprost z ulicy, znikając w wąskim i niskim otworze imitującym drzwi. Ta niepozorna dziura w ścianie kamienicy była granicą między dwoma światami: realnym, przypominającym o sobie dźwiękami ruchliwej ulicy, i wirtualnym, na poły baśniowym, w którym można było zapomnieć o trudach niełatwego przecież życia 11–12-latka. Zbiegając po stromych, zaczynających się już od progu schodach, wpadało się do głęboko osadzonej, ślepej piwnicy. Nim oko zaczęło rozpoznawać kształty w półmroku złamanym niebieskawą poświatą, stało się przez chwilę w dobiegającej zewsząd plątaninie dźwięków: huku wystrzeliwanych pocisków, ryku superszybkich bolidów i odgłosów walki niezmordowanych karateków. Byliśmy w jednej z dwóch niskich, raczej niewielkich sal zbudowanych z niewykończonej czerwonej cegły. Pomieszczenia ułożone w kształt liter „L" połączono przejściem zwieńczonym romańskim łukiem.



Mieniące się feerią barw maszyny, ustawione jedna przy drugiej, stanowiły jedyne stałe elementy tej ascetycznej scenerii, która bardziej przypominała mroczne, zamkowe lochy niż centrum nowoczesnej rozrywki.

W tym magicznym miejscu przestawały obowiązywać powszechne prawa: nie odczuwało się pragnienia ani głodu, rozbite chwilę wcześniej na boisku kolano bolało jakby mniej, nawet czas toczył się tu wolniej (wizja zapowiedzianej na następny dzień klasówki migotała niewyraźnie w bliżej nieokreślonej przyszłości, zupełnie tracąc złowrogie znaczenie). Realny świat, rozlewający się z góry po kamiennych stopniach jasnym światłem, wydawał się odległy i zamglony. Bardziej namacalne stawały się dziesiątki światów zaklętych w automatach.

Aby wejść w którąkolwiek z wirtualnych rzeczywistości, trzeba było zaopatrzyć się w obowiązujący w tym wymiarze środek płatniczy – żetony, które – podobnie jak tam na górze pieniądze – były tu obiektem powszechnego pożądania. Nie brakowało więc domorosłych majsterkowiczów i zwykłych kombinatorów próbujących złamać system zaszyty w trzewiach maszyn. Przyświecał im tylko jeden cel: przeniknąć tajemnicę automatów i ominąć chciwych pośredników. W pełnej konspiracji eksperymentowali oni z monetami zbliżonymi pod względem wagi i średnicy do oryginalnych żetonów. Czy ktokolwiek z nich trafił na właściwy wytrych? – pewnie tak, choć wieść gminna o tym milczy. Przypuszczalnie nawet jeśli szczęśliwemu wynalazcy udało się znaleźć ów kamień filozoficzny, pilnie strzegł on swej tajemnicy.

Posiadanie „kluczy" do alternatywnych światów wiązało się jednak z pewnym ryzykiem. Nawet tu, w mikroświecie zorganizowanym wokół gier wideo, plenili się różnej maści naciągacze i najpospolitsi złodzieje. Kontakt z ówczesną zmorą salonów zwykle przebiegał według ogranego scenariusza:

– Cześć, pożycz żeton – zwracał się bezceremonialnie, choć grzecznie, wyrośnięty jegomość. Grzeczność była częścią etosu pracy szanującego się naciągacza, a „pożycz" zawsze brzmiało lepiej niż „daj"; każdy bywalec salonów wiedział jednak, że w tamtejszym slangu słowa te miały zamienne znaczenie. Profesjonał „żyjący" z naciągania znajdował drogę do każdego. Wyławiał zagubione duszyczki i bezboleśnie ograbiał je z żetonów. W salonach krążyły nawet legendy o naciągaczach, którzy wydźwignęli swój fach do rangi prawdziwej sztuki. Najbardziej uzdolnieni potrafili bez słowa, wykorzystując jedynie siłę własnego uroku, wysypać z chodzącej skarbonki całą jej zawartość – i to bez jej rozbijania!

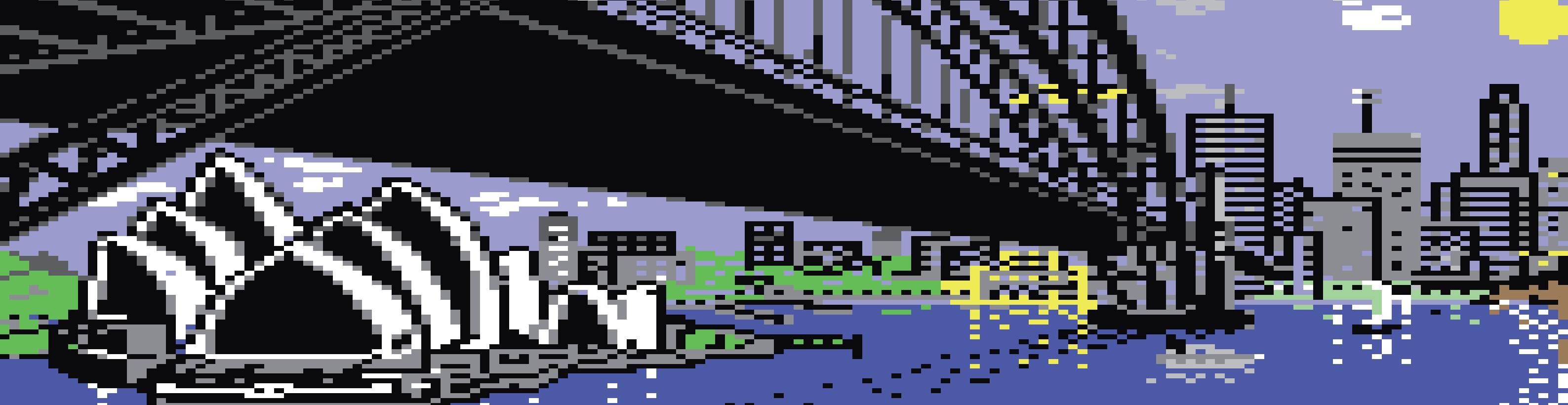
– Nie mam – odpowiadał nieco trwożliwym, cieniutkim głosem młody miłośnik gier, któremu często widać mama powtarzała: „Dobry zwyczaj – nie pożyczaj!". Szanse na odstręczenie intruza zwiększało zachowanie twarzy pokerzysty. Lękliwe spojrzenie, drżenie rąk, szybszy oddech zwiększały podejrzliwość tego ostatniego.

– Mam sprawdzić?! – pytał łagodnym tonem salonowy rzezimieszek, dyskretnie skracając dystans między sobą a ofiarą.

– Nie mam! – Zwykle tutaj co bardziej przemyślni, na dowód szczerości, wywlekali na wierzch podszewki pustych kieszeni. Szczwane lisy rzadko jednak dawały się wyprowadzić w pole teatralnymi gestami.

– Dawaj!, bo jak znajdę, to





wszystkie moje! – Tu kończyła się kurtuazja. Stalowy uścisk otaczający wątłą szyję wylęknionego dzieciaka zmuszał go do podjęcia gorączkowej kalkulacji: uparcie udawać Greka, ryzykując utratę całej fortuny, czy przyznać się ze skruchą do okłamania bliźniego. Przekonani o istnieniu sprawiedliwej opatrzności lub przesadnie ufni w swoją przebiegłość zwykle grali va banque, powtarzając jak zaklęcie: „Nie mam! Nie mam!”... Gra szła o niemałą stawkę – można było mieć kłopoty nie tylko w tym, ale i w tamtym świecie. Wynik rewizji bywał różny – ot rosyjska ruletka. Częściej jednak, chcąc uniknąć przykrych następstw grzechu kłamstwa, wyciągało się z najgłębiej zaszytej kieszeni kawałki metalu wielkości kapsla i oddawało jeden bądź dwa w ręce starszego „kolegi”. Uiszczając ów haracz, wydobywało się z opresji i nie narażało na szwank zdrowia – przynajmniej doraźnie. Ale brak tych kilku żetonów zawsze doskwierał – być może to właśnie dzięki nim udałoby się przejść kolejny etap gry, pobić życiówkę i zapisać się w hall of fame trzyliterowym akronimem, zapewniającym sławę po wsze czasy.

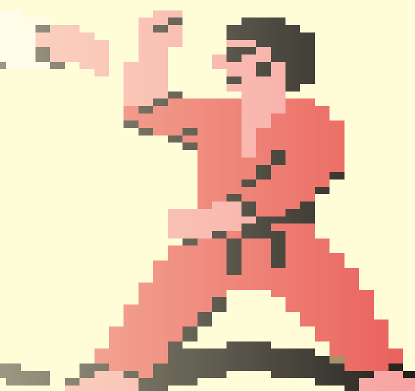
Kto mógł położyć kres temu jawnemu pogwałceniu konstytucyjnych praw każdego małolata do gier wideo?! Nie był nim przecież obleśny i gruby właściciel salonu – ten robił dobry interes, zamieniając prawdziwe pieniądze na krążki blachy, za które kupowało się namiastkę innego życia; nie interesowało go nic poza rosnącymi słupkami monet. Zresztą jakakolwiek próba donosu wiązałaby się z wykluczeniem z rozgrywanej tu milcząco gry. Ostatecznie nikt przy zdrowych zmysłach nie brał pod rozwagę tego kroku; dyktował to prosty rachunek: mogliśmy co prawda odzyskać żeton(y) (uczciwie przyznajmy – sytuacja dość rzadka), ale efektem ubocznym całej operacji był bonus w postaci... podbitego oka. Z konieczności w rolę salonowych Robin Hoodów, wyzwolicieli ciemiężonej gawiedzi, wcielali się starsi bracia lub co bardziej rośli koledzy. Jeśli więc chciało się mieć elementarne poczucie bezpieczeństwa w tej jaskini bezprawia, prawie nigdy nie przychodziło się tu bez solidnej obstawy. W konfrontacji z mało bajkową rzeczywistością osamotniony młodzian był zdany wyłącznie na swoje anemiczne siły; był jak Rick Dangerous w pojedynkę przemierzający korytarze pełne wymyślnych pułapek i zapadni.

Uratowawszy skórę w zetknięciu z aspołecznym elementem, mogliśmy wreszcie podjąć właściwą walkę o przetrwanie w przestrzeniach naszej wyobraźni, której ramy zakreślała pomysłowość autorów gier. Toczyliśmy zażarty bój na ziemi i w powietrzu, w czołgu i w samolocie; w roli ratującego świat kapitana podniebnej eskorty, zwinnego karateki lub bezwzględnego komandosa miotającego się po polu walki w szaleńczym amoku. Popisując się niebywałym refleksem, pokonywaliśmy z kocią zwinnością piętrzące się trudności. Z impetem rozbijaliśmy wrogie oddziały, obracaliśmy wniwecz całe miasta mutantów, kręciliśmy niewiarygodne czasy na torach F1, w lot rozwiązywaliśmy logiczne łamigłówki strzegące przejścia do kolejnego levelu... Choć limit trzech istnień rzadko wystarczał na dłuższą grę, można było ulec wrażeniu, że w zamian za nadliczbową, kolejną szansę oddalibyśmy w uniesieniu jeszcze i to jedno – nasze prawdziwe życie.

Niewytłumaczalna siła raz za razem kazała nam odwiedzać to miejsce, w którym w równych proporcjach mieszały się strach i ekstatyczna radość. Zostawialiśmy tam lwią część naszych kieszonkowych, w zamian jednak wynosiliśmy porcję wrażeń, którą do końca dnia nosiliśmy pod powiekami. Mieć na własność taki automat i móc w nieskończoność grać w River Ride, Ghosts’n’Goblins, International Karate... – to było wówczas marzenie prawie każdego dorastającego dzieciaka.

Hery

*Survival horror – gatunek gier komputerowych, w których głównym celem jest utrzymanie bohatera przy życiu. Wyróżnikiem survival horrorów jest utrzymywanie gracza w ciągłym strachu.



Theatre Europe

Moskwa, Związek Radziecki, 9 luty 1946r. Józef Stalin przemawia do ścisłego kierownictwa KPZR* „Komunizm i kapitalizm nie mogą współistnieć. Pewnego dnia musi nastąpić ich bezpośrednie starcie. W ciągu pięciu lat musimy być przygotowani na każdą ewentualność. Należy wstrzymać wszelki handel z Zachodem oraz rozpocząć budowę nowoczesnej broni, bez względu na to, jak wiele miało by to kosztować Związek Radziecki."

05 marca 1946 r Fulton, Stany Zjednoczone, przemówienie Winstona Churchilla

Od Szczecina nad Bałtykiem do Triestu nad Adriatykiem zapadła żelazna kurtyna, dzieląca nasz kontynent. Poza tą linią pozostały stolice tego, co dawniej było Europą Środkową i Wschodnią. Warszawa, Berlin, Praga, Wiedeń, Budapeszt, Belgrad, Bukareszt i Sofia, wszystkie te sławne miasta i wszyscy ich mieszkańcy znajdują się w czymś, co trzeba nazwać strefą sowiecką, są one wszystkie poddane, w takiej czy innej formie, wpływowi sowieckiemu, ale także - w wysokiej i rosnącej mierze - kontroli ze strony Moskwy.

Nastał czas zimnej wojny. Dawni sojusznicy, członkowie koalicji antyhitlerowskiej z czasów II wojny światowej, podzielili się na dwa przeciwstawne obozy - NATO i Układ Warszawski. Wzajemną współpracę i walkę z nazistowską nawałnicą zastąpiły skrajna nieufność i podejrzliwość. Gdzieś, w najściślej strzeżonych gabinetach sztabów generalnych, na mapach rozrysowywano przyszłe kampanie militarne. Planowano ruchy wojsk i nuklearne ataki na miasta oraz węzły komunikacyjne. Nieświadoma Europa spokojnie spała, a w bunkrach, schowani pod grubymi warstwami ziemi i betonu, generałowie planowali armagedon.

Właśnie do tego dnia przenoszą nas autorzy Theatre Europe. Na samym początku należy opowiedzieć się za jedną ze stron konfliktu - NATO / Układ Warszawski.

Zanim tego dokonamy, warto wsłuchać się w muzyczkę. Tak, tak. To jest John Lennon i Paul McCartney „Give Peace a Chance" Oryginalny zak, jak na tematykę gry.

Ekran główny gry, to mapa Europy. Znajdują się na niej wszystkie jednostki, przeszkody terenowe, miasta itd, itp. Każda tura składa się z kilku etapów: przemieszczania jednostek, ataku, walki, odbudowy i nalotu. Jeśli na początku gry wybrało się opcję brania udziału w walce, to dodatkowo dochodzi etap ze zręcznościową częścią gry. Osobiście nie polecam.

Ostatnim ekranem, przed oddaniem ruchu przeciwnikowi, jest Special Mission. To tutaj można zaplanować i wykonać atak chemiczny lub jądrowy. Należy jednak pamiętać, że taka akcja powoduje reakcje. Z prawdopodobieństwem bliskim 100% można założyć, że po naszym ataku przeciwnik wykona taki sam ruch. Przy trzeciej takiej akcji, gra się kończy masowym odpaleniem rakiet z obu stron. Game Over. Dosłownie i w przenośni. Co ciekawe, przy próbie ataku specjalnego komputer prosi o uzyskanie specjalnego kodu**,



N.A.T.O. AIR PHASE

RESERVE
- 26 -

MISSION	AIR POWER	
AIR SUPERIORITY	17	←FROM RESERVE
COUNTER AIR	6	
INTERDICTION	6	
RECONNAISSANCE	2	
ASSAULT-BREAKER(10)	0	
DEEP-STRIKE(12)	0	
IRON-SNAKE(11)	0	

MANUAL PAGE 4

dzwoniąc pod numer 0203 668405 Był to autentyczny, działający 24h/dobę numer!

Obsługa gry jest banalnie prosta. Sprowadza się w zasadzie do najeżdżania kursorem na poszczególne jednostki i ich ruszania. Warto kilka słów powiedzieć o uzupełnianiu zapasów, gdyż jak na każdej wojnie, są one skromne i trzeba rozsądnie nimi gospodarować. Szczególnie w dalszej fazie gry. Osobiście zawsze staram się możliwie długo utrzymywać zwiad. Warto wiedzieć jak silny jest przeciwnik, bo łatwo się na niego nadziać i stracić swoje armie. Jak zatem grać, żeby wygrać? Należy liczyć siły, atakować jedną jednostkę kilkoma własnymi i starać się, żeby któraś z naszych jednostek nie dostała się w kleszcze przeciwnika, gdyż wtedy nieuchronnie ją stracimy. Reszta wyjdzie w praniu. Odsyłam też do opisu gry, który znajduje się tuż po intrze.

Gra została wydana w 1985 roku w wersjach na komputery C-64, MSX, Atari przez firmę Personal Software Services (PSS), brytyjskiego wydawcę, znanego głównie z gier strategicznych. Jej autorami są Sean Pearce i David Bolton. Jako ciekawostkę należy dodać, że przez prestiżowe czasopismo ZZAP!64 gra została odznaczona Złotym Medalem, uzyskując bardzo wysokie noty: 96% za opakowanie i jego zawartość, 71% za grafikę, 89% za muzykę, 94% wskaźnik cena/jakość.

Gdy piszę te słowa, od jej wydania mija ponad ćwierć wieku! To kawał czasu, jeśli przyjąć za miarę długość życia człowieka. Jeśli przełożyć to na szybkość postępu w informatyce, są to czasy wręcz prehistoryczne. Nic więc dziwnego, że dzisiaj gra trąci myszką - szczególnie jeśli chodzi o grafikę i muzykę, jednak mimo to, zachęcam Was do poświęcenia tej pozycji nieco czasu. Wbrew pozorom, nie jest to gra łatwa. Order of battle, szczególnie w części „socjalistycznej” mija się w wielu miejscach z prawdą. Należy jednak uczciwie przyznać, że aż do czasu rozwiązania UW w 1991 roku, sami jego członkowie nie wiedzieli jakie siły delegował do sojuszniczych armii Związek Radziecki. Skąd więc to mieli wiedzieć twórcy gry? Należy im jednak oddać, że starali się bardzo. W swoich poszukiwaniach kontaktowali się z brytyjskim Ministerstwem Obrony, a także z.... ambasadą ZSRR. Przypominam, że były to lata 80-te!!!

Trzeba się sporo nagłowić, użyć swojego całego taktycznego geniuszu, żeby odnieść zwycięstwo i przy okazji nie zamienić Europy w radioaktywną pustynię. Mówimy oczywiście o wyższych poziomach trudności. Warto wczuć się w realia tamtych czasów. Grając, na pewno nie należy korzystać z opublikowanych jakiś czas temu planów operacji „Wisła”***, które zakładały masowe użycie taktycznych ładunków jądrowych - małych, ale i tak zdolnych do zniszczenia miasta. W chorych umysłach planistów ze Sztabu Generalnego ZSRR/UW, w dobę po takim ataku, na zgliszczach zniszczonego miasta następowałaby defilada „wyzwoleńczych” wojsk Układu Warszawskiego (co z tego, że przy stratach rzędu 60-70%, co z tego, że większość z defilujących wkrótce zapadłaby na chorobę popromienną), w Theatre Europe taka taktyka już po drugiej „bombce” spowodowałaby odpalenie przez przeciwnika wszystkiego, co ma pod ręką, a wtedy... no cóż, wtedy - tak jak mówił Albert Einstein - IV wojna światowa byłaby na proce i kamienie.

* KPZR - Komunistyczna Partia Związku Radzieckiego

** MIDNIGHT SUN

*** Plan operacji wojskowej, zakładający kontratak wojsk UW na Europę Zachodnią, przy silnym użyciu broni jądrowej.

Kenji



BITWA O ANGLIE

Never was so much owed by so many to so few.

Winston Churchill

Bitwa o Anglię, to chyba najbardziej znana kampania lotnicza w całej historii lotnictwa wojskowego. Historycy okres jej trwania spinają datami 10.07 - 31.10.1940 r, kiedy to trwało największe nasilenie walk. Bitwa o ANglię, to także gra strategiczno-zręcznościowa wydana przez firmę PSS w 1985 roku. Znana choćby, z opisywanej w tym numerze Komody gry „Theatre Europe". Już na pierwszy rzut oka widać znaczne podobieństwo pomiędzy obiema grami. Nie licząc tematyki, a co za tym idzie historycznych uwarunkowań, można stwierdzić, że są to identyczne gry. Podobnie jak w TE na samym początku mamy do wyboru kilka opcji:

1 - gra z elementami zręcznościowymi lub bez



2 - trening (jednodniowa kampania)

3 - Blitzkrieg

4 - Kampania

Na początku proponuję wybrać trening, żeby połapać się o co chodzi w grze, co wybierać, jak sterować. W starym pirackim stylu należy odkryć całą klawiszologię - nie jest to zbyt trudne (no dobra, podpowiem że tutaj praktycznie wszystkie opcje wybiera się joystickiem). Po zakończeniu szkolenia zostanie wyświetlona plansza z podsumowaniem naszych dokonań i geniuszu taktycznego. Teraz już śmiało możemy zagrać w pełną kampanię.

Przenosimy się do dnia 08.08.1940r i rozpoczynamy 30-dniową bitwę powietrzną w obronie Wielkiej Brytanii i Jej Królewskiej Mości. Akcja toczy się szybko. Zanim zdążymy się napatrzeć na mapę, od strony Francji zaczną nadlatywać chłopcy z Luftwaffe, bynajmniej nie na popołudniową herbatkę, czy partyjkę krykieta. Nie pozostaje nam nic innego, jak obliczyć sobie +/- kurs tej powietrznej armady, wybrać możliwie najbliższe lotnisko i puścić naszych chłopców w bój. Oczywiście pod warunkiem, że nad lotniskiem nie panuje np. mgła, bo wtedy chłopcy sami się puszczą, ale na Guinessa do miejscowego pubu.

Lotnicy niemieccy atakują wszystko, co wartościowe na naszej mapce tzn. miasta, lotniska i stacje radarowe. Naszym zadaniem jest tego wszystkiego bronić. Nie jest to zadanie łatwe, bo - co by nie mówić - to programiści z PSS starali się dbać o historyczne realia w swoich grach. Chwała im za to, gdyż nawet obecnie, po 26 latach od wydania tej gry, wiele tytułów aspirujących do miana strategii luźno podchodzi do tematu. Zadania zręcznosciowe może nie są graficznie zbyt imponujące (pamiętajmy o wieku gry), ale za to wymagające. Biorąc udział w bitwie powietrznej należy bacznie obserwować wsteczne lusterko, żeby z myśliwego szybko nie stać się zwierzyną. Co ciekawe, da się odczuć różnice w pilotażu pomiędzy Spitfire`m a Hurricane`m! Przypominam, że mówimy o grze z lat 80-tych!

Co jeszcze warto wiedzieć o Battle of Britain. Na pewno to, że gra bardzo wciąga. Jest to jedna z tych pozycji, przy których traci się poczucie czasu. Jako poparcie mych słów przytoczę oceny uzyskane w recenzji w ZZAP!64

Grafika - 70%; Autentyczność - 69%, Grywalność - 78%, Cena-jakość 80%



God save the queen!

Bitwa o Anglię – kampania powietrzna głównie nad południową i centralną Anglią, toczona między niemieckim lotnictwem Luftwaffe a brytyjskim RAF, w czasie drugiej wojny światowej, w okresie od 10 lipca do 31 października 1940 roku. Określana jest też jako bitwa o Wielką Brytanię, zwłaszcza w historiografii brytyjskiej (Battle of Britain). Była to pierwsza kampania toczona wyłącznie za pomocą lotnictwa.

Przedział czasowy bitwy podany w tym artykule (10 lipca - 31 października) został wprowadzony przez historyków brytyjskich i odnosi się do okresu najintensywniejszych nalotów odbywających się w trakcie dnia. Historycy niemieccy zaś częściej używają przedziału czasowego sierpień 1940 - maj 1941 (wówczas Niemcy wycofali swoje jednostki lotnicze z tych rejonów i przerzucili je na wschód, włączając je w plan Barbarossa).

/Kenji/

Źródła:

http://wwii.pl/index.php?site=arth&id=25

http://pl.wikipedia.org/wiki/Bitwa_o_Angli%C4%99

http://pl.wikipedia.org/wiki/Supermarine_Spitfire

Do wszystkich jednostek Luftwaffe

Dyrektywa Nr 17 „O prowadzeniu wojny powietrznej i morskiej przeciwko Anglii”

Z dniem dzisiejszym rozkazuje się kontynuować wojnę w powietrzu i na morzu przeciwko metropolii angielskiej w ostrzejszej formie niż dotychczas.

Rozkazuje się co następuje:

„1. Jednostki lotnictwa niemieckiego zwalczą możliwie szybko, wszystkimi będącymi w ich dyspozycji siłami, lotnictwo angielskie. Naloty należy kierować przede wszystkim przeciwko jednostkom latającym, lotniskom i ich urządzeniom, oddziałom zaopatrzeniowym, następnie przeciwko przemysłowi lotniczemu, łącznie z przemysłem wytwarzającym sprzęt przeciwlotniczy.

2. Po uzyskaniu pewnego czasowego, względnie lokalnego panowania w powietrzu, należy kontynuować wojnę powietrzną przeciwko portom oraz magazynom z zapasami w głębi kraju.

3. Walka z powietrza przeciwko nieprzyjacielskim okrętom wojennym i handlowym może ustąpić na drugi plan na korzyść działań, o których była mowa powyżej, wyłączając przypadki, gdy chodzi o wyjątkowo korzystne cele chwilowe, bądź też o uzyskanie w ramach nalotów podanych w punkcie 2 dodatkowych skutków, względnie o szkolenie załóg.

4. Zaostrzoną wojnę powietrzną należy tak prowadzić, aby lotnictwo mogło w każdej chwili oddać dostatecznie wielkie siły do wsparcia operacji na morzu przeciwko dogodnym w danym momencie celom. Poza tym musi ono zachować pełną wartość bojową dla operacji Seelöwe.”

Adolf Hitler - Führer

Siły niemieckie

(stan na 20 lipca 1940r)

- Luftflotte 2 - Generalfeldmarschall Albert Kesselring, - rozmieszczoną na lotniskach w północno-wschodniej Francji, Belgii i Holandii

- Luftflotte 3 - Generalfeldmarschall Hugo Sperrle, rozlokowaną w północno-zachodniej Francji

- Luftflotte 5 - Generaloberst Hans-Jürgen Stumpff, stacjonującej w Danii i Norwegii

Messerschmitt Me-109E - 809 szt

Messerschmitt Me-110C/D - 280 szt

Junkers Ju-87B/R Stuka - 316 szt

Dornier Do-17P - 67 szt

Junkers Ju-88A, Dornier Do-17Z i Heinkel He-111H/P - 1260 szt

Dornier Do-215 67 szt

Siły brytyjskie (stan na 1 lipca 1940r)

RAF Fighter Command - Air Chief Marshal Sir Hugh Dowding

No. 10 Group of the Royal Air Force - Air Vice-Marshal Sir Quintin Brand

No. 11 Group of the Royal Air Force - Air Vice-Marshal Keith Park

No. 12 Group of the Royal Air Force - Air Vice-Marshal Trafford Leigh-Mallory

No. 13 Group of the Royal Air Force - Air Vice-Marshal Richard Saul

- myśliwce Supermarine Spitfire Mk.I, Hawker Hurricane Mk. I, Bristol Blenheim, Bristol Beaufighter, Boulton Paul Defiant 591 szt

- działa przeciwlotnicze ok. 2000 szt (w tym ok 1200 ciężkich i średnich)

- balony zaporowe ok. 1500 szt

Messerschmitt Bf 109 (pot. Me 109) – niemiecki jednomiejscowy samolot myśliwski, podstawowy myśliwiec Luftwaffe podczas II wojny światowej. Dolnopłat o konstrukcji metalowej, kabina zakryta, podwozie chowane w locie. Produkowany w latach 1937-1944 w różnych wersjach, w ilości nieco ponad 30 000 egzemplarzy. Ostatnie maszyny zakończyły swoją słuzbę w 1965r w Hiszpani.

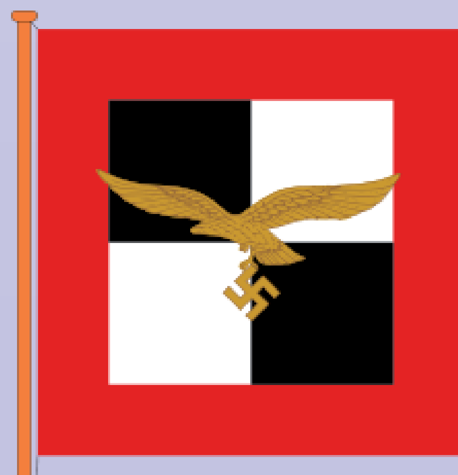


Prędkość maksymalna 460-740 km/h

Pułap 8200 - 12 500 m (w zależności od wersji)

Zasięg 650-690 km

Uzbrojenie: 2-4 karabinów maszynowych 7,92mm, działko 15mm, lub 20mm, lub 30mm, lub 2 x 20mm



Messerschmitt Bf 110 (Me 110) ciężki, dwusilnikowy samolot myśliwski konstrukcji niemieckiej z okresu drugiej wojny światowej. Dwusilnikowy metalowy dolnopłat, kadłub o konstrukcji półskorupowej, usterzenie podwójne. Załoga: 2 lub 3 osoby w zależności od wersji, w stosunkowo długiej przeszklonej kabinie, z tyłu kabiny stanowisko strzelca. Podwozie główne wciągane do gondoli silnikowych. Produkowany w latach 1938-1945



Prędkość maksymalna 525 km/h

Pułap 10 000 m

Zasięg 1100 km

2 × działko MG FF kal. 20 mm, 2 x działko 30 mm,4 x km MG 17 kal. 7,92 mm i 1 x km MG 15 kal. 7,9

Supermarine Spitfire - Jeden z najsłynniejszych samolotów myśliwskich II wojny światowej. Został zaprojektowany w wytwórni Supermarine przez inż. Reginalda Josepha Mitchella. Powstało kilkanaście wersji tej maszyny. Ogółem, w latach 1938-48 zbudowano ponad 20 000 egzemplarzy.

Prędkość maksymalna 582 km/h (na pułapie 5790m)

Pułap 9723 m

Zasięg 636 km

Uzbrojenie

8 karabinów maszynowych Browning kal. 7,69 mm (IA)

2 działka Hispano Suiza 20 mm i 4 karabiny maszynowe Browning kal. 7,69 mm (IB)



Hawker Hurricane (ang. – huragan) – brytyjski samolot myśliwski, jednomiejscowy, jednosilnikowy dolnopłat o konstrukcji metalowej z częściowo płóciennym pokryciem, zaprojektowany i produkowany przez firmę Hawker Siddeley Company. Używany na wielu frontach II wojny światowej, odegrał znaczącą rolę podczas bitwy o Anglię. Produkowany w wielu wersjach uzbrojenia i z różnymi jednostkami napędowymi. Do zakończenia produkcji w 1944 roku wyprodukowano ponad 14 tysięcy egzemplarzy wszystkich wersji lądowych Hurricane i morskich Sea Hurricane, przystosowanych do działania z pokładów lotniskowców.

Prędkość maksymalna 496 (529) km/h w zależności od wersji

Pułap 10 180 (10 850) m

Zasięg 845 (1480) km

8 × karabin maszynowy Browning kal. 7,7 mm (Mk I, Mk IIA)

12 × karabin maszynowy Browning kal. 7,7 (Mk IIB)

4 × działko Hispano-Suiza kal. 20 mm, 2 × działko Rolls-Royce B.F. lub Vickers Type S kal. 40 mm i 2 × karabin maszynowy Browning kal. 7,7 (Mk IIC)



JACK ATTACK

Historia gier komputerowych pełna jest produktów kultowych. Są wśród nich zarówno gry ponadprzeciętne, wyznaczające nowe horyzonty czy wręcz kształtujące zupełnie nowe gatunki, lecz także takie, do których, z niewyjaśnionych powodów, czujemy ogromny sentyment. Przyciągające grywalnością, oryginalnością, nostalgią czasu naszej młodości - jestem pewien, że każdy dojrzały gracz ma kilka takich perełek w swoim archiwum. Dla mnie tego typu grą jest Jack Attack, jedna z pierwszych gier jakie odpaliłem na mojej Komodzie, popularna z powodu dołączania jej na cartridge'u do niektórych zestawów komputerów firmy Commodore. Mimo, iż od tego momentu minęło okrągłe 20 lat to wciąż wracam do tej niezwykle wciągającej, zaledwie 16-kilobajtowej, gierki z roku 1983, która moim zdaniem jest jedną z ikon naszej nieśmiertelnej mydelniczki.

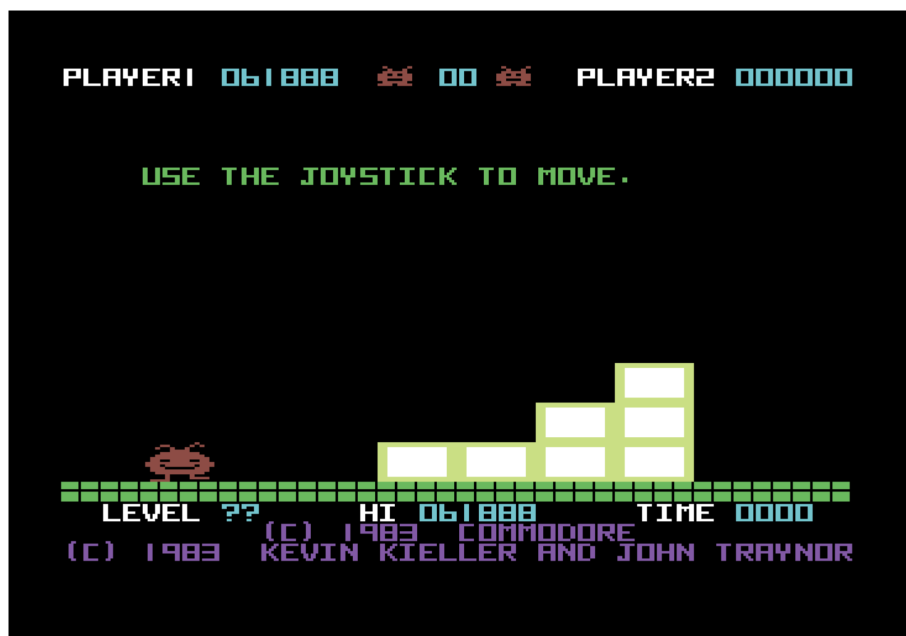
Jack Attack jest zręcznościową platformówką w klimacie wczesnych lat osiemdziesiątych. Zadaniem naszego głównego bohatera, będącego swoistym skrzyżowaniem chrząszcza z cukierkiem M&M'sa w czerwonej polewie, jest pozbycie się 8 niewygodnych, ruchliwych i cholernie natrętnych głów. Jack może sam zmiażdżyć głowę po prostu na nią naskakując lub może do tego celu wykorzystać jedną z cegieł, które znajdują się na wyposażeniu większości plansz. Cegły można popychać i ciągnąć oraz zrzucać z wysokości, siejąc tym samym lęk i zniszczenie w szeregach otaczających nas przeciwników.

Na naszego bohatera czekają 64 zróżnicowane plansze, od tych najprostszych na początkowych etapach, po bardziej skomplikowane w miarę postępu w grze. Dodatkowym elementem rozgrywki są platformy, za których zdobycie otrzymujemy odpowiedni bonus punktowy. Zastosowanie tego elementu wprowadza do gry aspekt łamigłówki, rozszerzając tym samym dość prostą mechanikę gry. Zdobycie wszystkich platform nie jest zresztą sprawą prostą, a osiągnięcie wszystkich z nich wymaga niekiedy przyjęcia odpowiedniej strategii. Platformy mogą bowiem być nieosiągalne (Jack potrafi podskoczyć tylko o 3 poziomy do góry), odgrodzone wodą lub kompletnie przykryte cegłami. Trudności dopełnia fakt, iż platformy znikają po upływie określonego na dany etap czasu (jeśli zakończymy daną planszę przed upływem czasu to również dostajemy dodatkowe punkty), co może być niebezpieczne z uwagi na spadające z wysokości cegły. Jack panicznie boi się wody, która z kolei jest sprzymierzeńcem naszych uśmiechniętych przeciwników. Z pomocą ponownie przychodzą nam tutaj cegły, którymi sprawnie można załatać dziurę i suchą, owadzią stopą przejść na drugą stronę planszy.

Gra obsługuje tryb dwóch graczy,







jednak grają oni naprzemiennie. Sterowanie jest bardzo proste (góra, lewo, prawo i fire), a samą rozgrywkę możemy zacząć na jednej z 9 pierwszych plansz. Szata graficzna jest skromna, co oczywiście odpowiada realiom tamtego okresu, ale kolory i graficzną przejrzystość z pewnością można zaliczyć do zalet tego produktu. Dźwięk występuje tylko na poziomie funkcjonalnym, choć efekty miażdżenia przeciwników, czy irytujący odgłos zgładzenia samego Jacka na długo zapadają w pamięci.

Ogromną zaletą gry jest jej niesamowita grywalność, którą autorzy osiągnęli poprzez wprowadzenie elementu losowości w poruszaniu się naszych przeciwników. Gra z czasem staje się bardzo wymagająca, a różne skale trudności definiowane są przez szybkość poruszania się przeciwników, liczbę jednocześnie spadających na naszego bohatera oraz ... ich inteligencję. Tak, tak już w 1983 roku programiści przewidywali pewną nieliniowość i reakcję programu na ruchy naszego bohatera. Zarówno kierunek ruchu, jak i prędkość poruszania się przeciwników mogą w każdym momencie ulec zmianie, dlatego za wszelką cenę należy unikać miejsc, z których ciężko jest się wydostać. O skali trudności niech świadczy fakt, iż na prawdziwej Komodzie nigdy nie udało mi się przejść 40 etapu, a finalną, 64-tą planszę (bez platform i cegieł, tylko 8 jednocześnie spadających na naszego Jacka głów) o jakże wymownym tytule 'Fair Fight' ujrzałem dopiero na emulatorze.

Na koniec mała ciekawostka. gra została pierwotnie napisana na VIC-20 przez dwójkę studentów i pod tytułem 'Alien Attack' wpadła w ręce ludzi z działu sprzedaży firmy Commodore. Produkt tak przypadł pracownikom CBM do gustu, że postanowili wykupić licencję i wydać go pod własnym tytułem w setkach tysięcy egzemplarzy (wyszły wersje na Plus/4, C16 i C64). Utrzymuje się, że tytuł produktu nie był przypadkowy i postanowiono w ten sposób upamiętnić nagłe ataki histerii ówczesnego szefa firmy, Jacka Tramiela. Jack znany był z porywczego charakteru i częstego strofowania swoich podopiecznych. Jack Attack jest więc swoistą zemstą programistów na swoim szefie, o czym zresztą po latach wspominają sami zainteresowani.

Gorąco zachęcam do wcielenia się w Jacka i spróbowania swoich sił w nierównej walce z wrogami. W 2001 roku wyszedł co prawda sequel zatytułowany Jack Attack 2, ale mimo dodatkowych opcji grywalność tego produktu była niska, a oficjalna strona gry już nawet nie istnieje. Z resztą, po co komu nowoczesna wersja pecetowa, skoro oryginalny Jack Attack po prawie 30 latach istnienia wciąż uzależnia i tak jak dawniej potrafi przykuć do ekranu na długie godziny.

Tomxx

No proszę! Przed nami już trzecie wydanie waszej listy przebojów, czyli dziesięć najlepszych gier według czytelników Komody. Tytuły, które widzicie poniżej są odzwierciedleniem tego w co graliście ostatnio. Trzecie notowanie nie przynosi kolosalnych zmian. Oczywiście występują różnice w postaci czterech nowości (Bubble Bobble, Turrican II, Spikey In Transylvania, Bruce Lee) i jednego powrotu na listę (Microprose Soccer). Na uwagę zasługuje również duży awans „Kreaturek” z pozycji ósmej na sam szczyt, oraz nieoczekiwany spadek tak mocnego i kultowego Boulder Dash. Warto także wymienić kilka tytułów, którym niestety brakło zaledwie parę głosów, aby dostać się na listę, a są to: Klemens, Maniac Manison, Project Firestart, Knight'n'Grail. Bardzo się cieszę, że bierzecie udział w tworzeniu listy, gdyby nie wasze głosy, to po prostu by nie istniała. Jasne jak słońce i słodkie jak cukier. Mamy tylko nadzieję, że nie zabraknie wam chęci.



1-8-2 CREATURES I/II
2-1-2 INTERNATIONAL KARATE
3-N-1 BUBBLE BOBBLE
4-4-3 FLIMBO'S QUEST
5-2-3 GIANA SISTERS
6-N-1 TURRICAN II
7-3-2 BOULDER DASH
8-N-1 SPIKEY IN TRANSYLVANIA
9-P-2 MICROPROSE SOCCER
10-N-1 BRUCE LEE

Zasady głosowania:

Wypisz dziesięć gier w które ostatnio grałeś lub przypadły Ci do gustu i wyślij e-maila na adres komek2@o2.pl Czekamy na wasze głosy!

Johnny Przedstawia













Movie Maniac

Jan Lorek - urodzony 1 listopada 1984 r. w Oświęcimiu. Rysownik, autor tekstów i zdjęć. Często można go spotkać na imprezach folklorystycznych. Wielbiciel komiksów. W swojej kolekcji m.in. pierwszy numer limitowanej edycji „Wojowniczych Żółwi Ninja" z autografem jednego z twórców. Stara się nie wciągać w gry komputerowe, bo potrafią zabrać dużo czasu, choć nie żałuje chwil spędzonych przy „Mortal Kombat" lata wstecz, a jedynie tego, że nie dał rady go przejść.